

# POWER PLAY

Markt & Technik

10/88

## HEISSE INFOS FÜR SPIELE- FREAKS

- Kritische Tests
- Viele tolle Tips
- Stories, News und Trends

## REINRASSIGE SPIEL-MASCHINEN

- Sega: Ninja-Action mit Shinobi
- Kurztest von allen Nintendo-Modulen

**PC  
Engine**  
im Härte-Test

## ACTION SATT MIT SALAMANDER

- Der Arcade-Hit  
jetzt für Heimcomputer





# OVERLANDER

## DIE RENNAUTO-SIMULATION DIE ALLES HINTER SICH LÄSST



SCREENSHOTS ATARI ST



Spieler im Fahrer-Perspektive  
Realistische Simulation  
... es darf geteilt werden  
Nervenzikende Gefühlsfahrten  
Autos in Epochen  
Von der Presse mit Begeisterung  
aufgenommen  
Ein Spritzenvergänger für  
Hemocompats

Spiel 1	✓	✓	×	×	×	N/A	✓
Spiel 2	✓	✓	×	×	✓	✓	✓
Spiel 3	✓	✓	×	×	×	✓	✓
Spiel 4	✓	✓	×	×	×	×	✓
Spiel 5	✓	✓	✓	×	×	N/A	✓
Spiel 6	✓	×	×	×	×	✓	✓
Spiel 7	✓	✓	×	×	×	N/A	×
OVERLANDER	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

OVERLANDER

© 1988, Elite Systems International Ltd.



# elite

SYSTEM	FORMAT
Spectrum	Cassette
Spectrum	Disc
Commodore	Cassette
Commodore	Disc
Amstrad	Cassette
Amstrad	Disc
Amiga	Disc
Atari ST	Disc

Distributor: **BOMICO** Vertriebs und Investitions GmbH  
Elbinger Str. 3, 6000 Frankfurt/M. 90, Tel. 069/706050



**H**erzlich willkommen zu einer neuen Ausgabe von Power Play — und neu ist diesmal wirklich einiges. Zum ersten Mal erscheint Power Play zusammen mit Happy-Computer. Das bedeutet, daß Power Play von jetzt an monatlich veröffentlicht wird. Ein munteres Hallo an alle, die Power Play bereits kannten. Schön, daß Ihr wieder dabei seid. Und alle Happy-Leser, die Power Play bisher nicht gelesen haben, werden sich bei uns hoffentlich bald heimisch fühlen. Eine allzugroße Umstellung dürfte es für Euch nicht geben, denn die Jungs, die bislang den Happy-Spielteil betreuten, gestalten Power Play. Laßt uns auf jeden Fall wissen, wie Euch Power Play in der neuen Form gefällt. Für Leserbrief mit Euren Meinungen sind wir immer dankbar.

**W**ir haben bei der Gelegenheit ein bißchen an unserem Inhalt herumgefeilt. Auf vielfachen Wunsch erscheinen jetzt auch bei halbseitigen Tests unsere berühmt-berüchtigten Redakteursgesichter. Ebenfalls aufgrund von Leser Anregungen führen wir die »Hall of Fame« ein. In dieser neuen Rubrik veröffentlichen wir die besten Spiele-High Scores.

In der nie enden wollenden Reihe »Wer hat diesen Monat unsere Redaktion besucht« stellen wir heute Debbie Israel, Presse-Sprecherin bei Sublog, vor. Debbie erzählte nicht nur einiges über neue Sublog-Produkte, sondern hatte auch eine haarsträubende Geschichte auf Lager, die sie wenige Tage zuvor in Manchester erlebt hatte. Als Sie morgens im Hotelzimmer aufwachte, sah Sie vor ihrem Hotel Feuerwehr-Autos und schaulustige Passanten stehen.

**L**eicht irritiert rief sie die Rezeption an, und fragte nach, was denn eigentlich los sei. Die Antwort: »Oh, Sie hätten heute nacht aber das Hotel verlassen sollen, als die Feuer-Sirene los-

**Im Banne von »Zak McKracken«:** Sind diese beiden Personen friedliebende Spiele-Tester oder heimtückische Invasoren aus dem Weltall?



Gruppenbild mit Dame: Debbie Israel von Sublog besuchte für einen Nachmittag unsere Redaktion

## NEU in alter Frische

ging!«. Debbie, die anscheinend über einen beneidenswert tiefen Schlaf verfügt, wurde aber zum Glück nicht angeschmort.

Im neuen Adventure Lucasfilm-Adventure »Zak McKracken« dreht sich alles um eine Horde Außerirdischer, die aus Tarnungsgründen mit Hüten, Brillen und falschen Schnurrbärten herumlaufen.

**N**ach intensiven Tests der C 64- und MS-DOS-Versionen mußten wir erschreckende Auswirkungen feststellen. Anscheinend haben Anatol und Boris zu tief in den Monitor geguckt, sie begannen, sich auf geheimnisvolle Art und Weise zu verwandeln. Unser Bild dokumentiert, daß das Stadium »Brillen und falsche Schnurrbärte« schon erreicht ist. Dr. Bobo arbeitet an einem Gegenmittel, um diese grauenvolle Metamorphose bis zur nächsten Ausgabe zu beenden.

Bis dahin viel Spaß und alles Gute!

Euer  
Power Play-Team





# Die Power Play-Wertungen

In Power Play gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei den Tests von Computer-, Video- und Automaten-Spielen verwenden. Alle Programme werden in drei Kriterien beurteilt: Grafik, Sound und Power-Wertung. In den ersten sechs Ausgaben von Power Play verwendeten wir ein 10er-System. Ab sofort gilt das neue 100er-System, das noch genauere und detailliertere Wertungen erlaubt. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Punkte erhalten. Die Wertung 50 bedeutet »Durchschnitt«.

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Ausführung, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns »Power-Wertung« heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und

**Hits und Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in Power Play nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen bedeuten, verrät Euch diese Seite.**

wie hoch die Spiel-Motivation ist. Testen wir von einem Titel mehrere Versionen (zum Beispiel Amiga und C 64), so erhält jede Version eigene Wertungen.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Bei diesen Kurz-Tests beschränken wir uns auf ein paar Zeilen Text und die Power-Wertung.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Bei Amiga-Spielen kann man zum Beispiel bessere Grafik und besseren Sound erwarten als beim CPC oder C 64. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle,

da im Lauf der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Die Wertungen entstehen schön demokratisch in einer Konferenz, an der alle Redakteure teilnehmen. Bei jeder Besprechung (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/der Redakteur(en) zu sehen, das das Spiel getestet haben. Das hier gezeigte Minenspiel läßt sehr eindeutig darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte.

Die Wertungen werden mit Balken verdeutlicht, in denen

je mehr Kästchen ausgefüllt sind, desto besser die Wertung ist. Bei den Computerspiel-Tests dienen Disketten als Füllbildchen, bei Videospielen sind es Joysticks und bei den Automaten-Spielen Markstücke.

Besonders gute oder namhafte Spiele testen wir ausführlicher. Auf mindestens einer Seite geben hier mehrere Tester ihre unabhängigen Ansichten zu einem Programm ab. Es kann durchaus vorkommen, daß zwei Redakteure einmal unterschiedlicher Meinung sind. Die Wertungen von 1 bis 100 spiegeln hingegen die Meinungen der gesamten Redaktion wider.

Unten findet Ihr eine Übersicht, die zeigt, welche Grimasse bei welchem Tester was zu bedeuten hat. Und damit Ihr Euch einen besseren Eindruck vom Geschmack der Redakteure machen könnt, haben wir außerdem dazugeschrieben, wer was am liebsten spielt. (hl)

## Heinrich Lenhardt

läßt hierfür alle Joysticks stehen: Sports Spiele (International Soccer, Superstar Ice Hockey, Nintendo Ice Hockey), Action- und Geschicklichkeits-Spiele (Nemesis, Super Mario Bros, Bomb Jack), Danke Spiele (The Sentinel, Shanghai), Rollenspiele (Bard's Tale III, Starflight)

## Boris Schneider

kann man mit folgenden Spiele-Typen am meisten begeistern: Adventures (Guild of Thieves, Zak McKracken, Stationfall), Simulationen (Chuck Yeager's AFT), 3D-Action-Spiele (Carrier Command, Koronis Rift, Virus) und gepflegte Standard-Ballereien (Salamander, Zynaps)

### Spitzenklasse

### Gut

### Durchschnitt

### Mäßig

### Miserabel



### Spitzenklasse

### Gut

### Durchschnitt

### Mäßig

### Miserabel



## Anatol Locker

Seine Lieblinge sind: Adventures (eigentlich alles von Infocom und Magnetic Scrolls). Aktueller Hit: Corruption, Simulationen (Chuck Yeager's AFT, Pirates), Rollenspiele (Ultima V, The Bard's Tale III, Starflight)

## Martin Gaksch

schätzt folgende Genres am meisten: Sport-Spiele (International Soccer, Nintendo Ice Hockey), Action-Spiele (Salamander, R-Type), Action-Adventures (Legend of Zelda I+II) sowie Geschicklichkeits-Spiele, bei denen man was zu Knobeln hat (Boulder Dash, Emerald Mine)





# POWER PLAY INHALT 10/88

## Aktuell

Kurzmeldungen und Neuheiten	6
Spiele-Hitparaden	10

## Computerspiele-Tests

Hawkeye	14
Netherworld	15
Fire and forget	15
Scorpio	18
Whirligigg	18
Salamander	20
Barbarian II	22
Overlander	22
Intensity	24
Street Fighter	41
The Empire strikes back	41
Mickey Mouse	42
Summer Olympiad	44
L. A. Crackdown	45
Nippon	46
20000 Meilen unter dem Meer	46

## Kurz-Tests

The Bard's Tale II, Chubby Gristle, Beyond the Ice Palace, Superstar Ice Hockey	47
Soccer Games, Pandora, Future Tank, Arkanoïd II	48
Zynaps, Phantasm, Mindfighter, Street Fighter, Lords of Conquest	49
Zak McKracken, Supercup Football, Euro Soccer '88, Rogue, Dream Warrior, Bionic Commando	50
Street Fighter, Indian Mission, Solomon's Key, The last Mission	51

## Videospiele-Tests

Shinobi	52
Maze Hunter	53
PC-Engine	54

## Allgemeines

Einleitung	3
Das Wertungssystem von Power Play	4
Leserbriefe	40
Hall of Fame	
Die High Score-Ecke	40
Starkiller	36/37, 53, 58
Power-Classic: »Gold, Silver, Bronze«	60
Vorschau	62
Impressum	62

## Automatenspiele-Tests

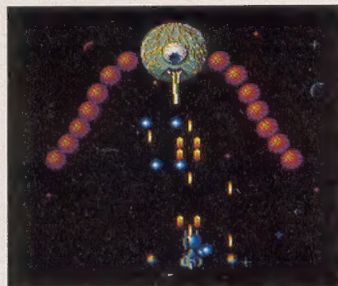
Hot Rod	58
Main Event	59

## Story

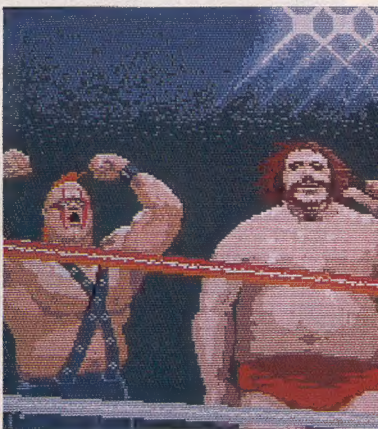
Der »Elite«-Millionär: Interview mit David Braben	12
--	----

## Power-Tips — Hilfen für schwere Spiele

Tip des Monats: The Bard's Tale III	25
Hallo Freaks: Leser helfen Lesern	30
Erste Hilfe: Einsteiger-Tips	31
POKEs und Schummel-Tricks zu Hades Nebula, Sarcophaser, The Bard's Tale, Better dead than Alien, Repton III, Bubble Bobble, Great Giana Sisters, Beyond the Ice Palace, Road Runner, Pro BMX Simulator, Apollo 18	32
Videospiele-Tips zu Fantasy Zone II, Alex Kidd, Afterburner, My Hero, Super Mario Bros., Kid Icarus, Rad Racer	34



**18** Auf dem Amiga wird kräftig geballert:  
Bei »Scorpio« trifft man auf dieses  
ultraviolette Weltraum-Monster.



**59** Knüppelhartes Catchen mit  
Konamis »Main Event«



**54** Alles übers neue Super-Videospiel-  
system »PC-Engine«. Tolle Module wie  
»Galaga '88« machen das kleine Kästchen  
aus Japan so interessant



**20** Von der Spielhalle zum C 64: Die  
Umsetzung des Automaten-Knüllers  
»Salamander« ist endlich da.



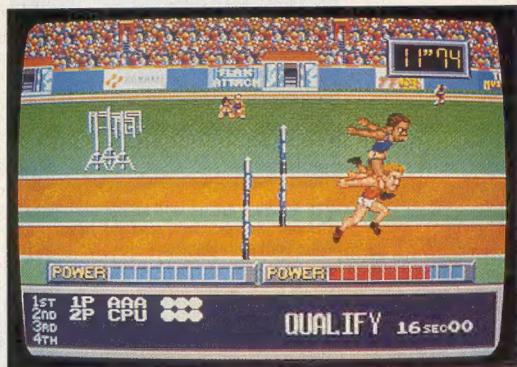
**44** Das Sportspiel  
»Summer Olympiad«  
erschien rechtzeitig  
zur Olympiade in Seoul  
für C 64 und ST



## Auf die Plätze, fertig, los!

Pünktlich zur Olympiade in Seoul bringt Konami einen Nachfolger zu den Spielautomaten-Hits »Hyper Olympic« und »Hyper Sports« heraus. Der neue Automat bietet acht verschiedene Leichtathletik-Disziplinen, die man größtenteils schon von den Vorgän-

gern kennt. (u. a. Bogenschießen, Hochsprung und Staffellauf). Die Sportarten wurden natürlich grafisch entsprechend aufgepeppt. Es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis Heimcomputer-Umsetzungen des Spielautomaten erscheinen werden. (mg)



Hürdenlauf ist eine der acht Disziplinen des neuen Sportspiel-Automaten

## Nachschub für Sega

Ungeduldige Besitzer der Sega-Konsole müssen nicht mehr neidisch nach Amerika schielen, wo die neuen Spiele oft etwas früher erhältlich sind als in Deutschland. Wer den offiziellen Erscheinungs-Termin bei uns nicht abwarten will, kann beim CWM-Versand in Vienenburg amerikanische Sega-Module bestellen. Die Spiele laufen einwandfrei auf dem deutschen Sega-System.

In diesen Tagen lieferbar ist die putzige Geschicklichkeits-Grübele »Penguin Land«. Das Spiel erinnert etwas an »Bub-

tie. Dank der eingebauten Batterie kann man die selbst erstellten Levels sogar speichern. Ein Test folgt in der nächsten Ausgabe.

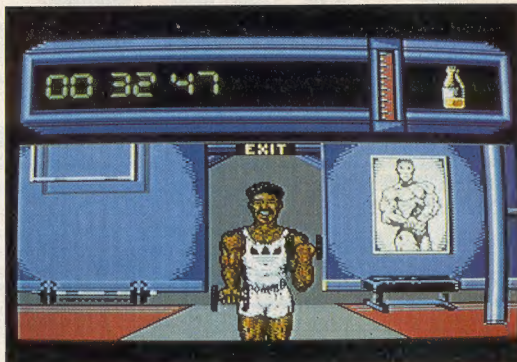
Eine weitere Neuheit ist »Parlour Games«. Billard, Bingo und Darts. Ebenfalls erhältlich sind die von uns schon getesteten 3D-Spiele »Space Harrier 3D« und »Maze Hunter 3D«, sowie das Lichtpistolen-Ballerspiel »Rescue Mission«. Außerdem sind auch der Sports Pad Controller (ein Trackball) und das Sportspiel »Great Ice Hockey«, das nur mit diesem Spezial-Controller funktioniert, zu haben.



»Penguin Land« ist das erste Sega-Modul mit eingebauter Batterie

ble Bobble« und »Solomon's Key«. Ein Pinguin versucht, ein rohes Ei zu einem bestimmten Platz zu schieben. Ein Level-Editor ist auch mit von der Par-

Alle oben erwähnten Module werden nur mit englischer Anleitung verkauft und sind teurer als die »normalen« deutschen Sega-Cartridges. (mg)



Müsligestärkt geht's zum Hantel-Training (C 64)

## Daley Thompson greift nach Gold

Rechtzeitig zur Olympiade in Seoul erscheinen frische Sportspiele. Oceans Beitrag ist »Daley Thompson's Olympic Challenge«. Hier bestreitet der Spieler in der Rolle von Großbritannien's Sport-Idol Daley Thompson die Zehnkampf-Disziplinen. Klar, daß Sie scharf auf die Gold-Medaillen sind. Doch um sie zu ergattern, müssen Sie nicht nur während des Wettkampfs Top-Leistungen vollbringen. Vorher geht's

erst mal ins Trainingslager und die Leistungen, die man hier vollbringt, beeinflussen die Ergebnisse im Wettkampf. Danach geht's bei den Zehnkampf-Disziplinen um die Medaillen. Ein Testmuster erreichte uns nicht rechtzeitig zu Redaktionsschluß, wir werden aber in der nächsten Ausgabe ausführlich über das Programm berichten. Es wird für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum erscheinen. (hl)



Die Nachwuchs-Code Masters gehen schon ganz schön zur Sache

## Früh übt sich...

Beim englischen Budget-Softwarehaus Code Masters bleibt wirklich alles in der Familie. Die Brüder David und Richard Darling haben die Firma vor zwei Jahren gegründet und prompt ihren Vater eingestellt. Eine Schwester hütet das Sekretariat, eine andere betätigt sich als Künstlerin bei einigen Spiele-Covers. Damit sind die Reserven des Darling-Clans noch lange nicht erschöpft. Selbst die Nesthähnen wer-

den jetzt in den Familienbetrieb eingespant. John (4 Jahre), William (8) und Annie (4) Darling gehören zum Playtesting-Team, das alle neuen Programme durchspielt und prüft, bevor sie veröffentlicht werden.

Bei soviel Familiensinn ist es fast schon erstaunlich, daß Code Masters-Mitarbeiter Bruce Everiss, der solche neckischen Informationen an die Presse weiterleitet, mit den Darlings weder verwandt noch verschwägert ist... (hl)



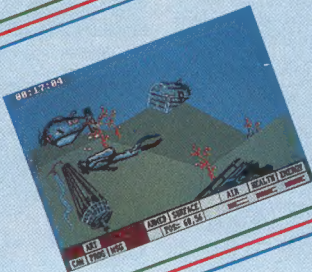
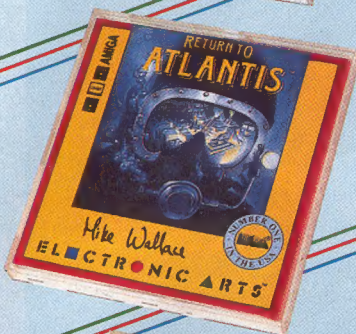
# Zeigen Sie, was in Ihnen steckt. Neue Grenzen warten darauf, von Ihnen entdeckt zu werden.

DIESE  
SOFTWARE ZEIGT,  
WAS IN IHREM  
AMIGA STECKT.

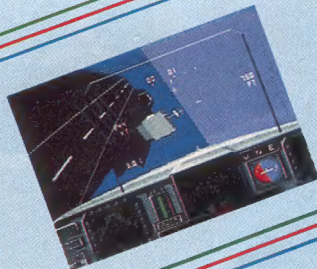
**FERRARI FORMULA ONE.**  
"Die Grafik ist detailliert und farbenfroh, die Soundeffekte sind spritzig, und die Taktik-Varianten schier unerschöpflich."  
POWERPLAY 5.



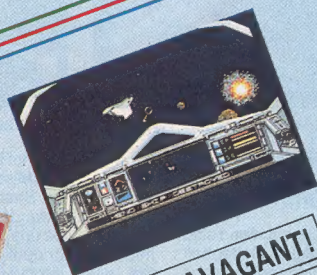
**RETURN TO ATLANTIS.**  
"...Return to Atlantis ist ein Spiel, das Sie durchweg genießen werden... Alles in allem ein Kauf, der sich lohnt."  
YOUR AMIGA.



**F/A 18 INTERCEPTOR™**  
"Der Interceptor ist der bis jetzt grafisch ansprechendste Flugsimulator für den AMIGA."  
ASM 8/9.



**SKYFOX II.**  
"Skyfox II ist super und macht Spaß. Also, schnallen Sie sich am Sitz fest und zeigen Sie es den Aliens."  
THE GAMES MACHINE.



■ XTRAVAGANT!  
● ORIGINALGETREU!  
▲ UFREGEND!



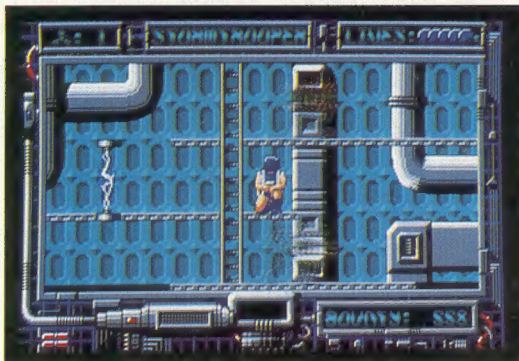
## Gleichberechtigung bei Strip Poker

Gleichberechtigung in der Software-Branche: nach ungezählten Strip Poker-Versionen mit Bildern von leichtgeschürzten Damen gibt es nun von Amco eine Datendiskette für »Strippoker II Plus«, die wenig bis gar nicht bekleidete Männer zeigt. Sie kostet zirka 30 Mark, ist für Amiga, Atari ST sowie MS-DOS-PCs erhältlich und wird in Deutschland von Kingsoft vertrieben. Nach vielen frauenfeindlichen Programmen gibt's jetzt endlich auch ein männerfeindliches Spiel. (mg)

## Magnetic Scrolls taucht unter

Bei »Fish« von Magnetic Scrolls versetzen Sie sich in die Rolle eines Goldfisches, dessen beschauliches Leben im Goldfischglas durch einen geheimen Auftrag gestört wird. Es geht darum, den Planeten Hypopolis zu retten. Das Abenteuer-Spiel wird im Oktober für Amiga, Atari ST, MS-DOS und C 64 veröffentlicht. (bs)

Die Tänzer in dieser Disco haben keine Beine, sondern Flossen! (Amiga/ST)



Der »Stormtrooper« stürmt mit Karacho den Atari ST

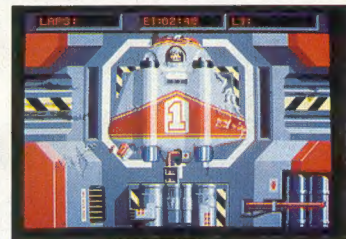


## Erst schießen, dann fragen

Gutes Scrolling, große, animierte Sprites und schön gezeichnete Hintergründe sind die Kennzeichen eines Grafik-Demos von »Stormtrooper«, dem ersten Spiel der neuen Software-Firma Creations. Das Programm soll Ende September für Atari ST und Amiga erscheinen.

## Turbo-Looping

Lust auf ein Rennspiel, bei dem Sie durch eine Achterbahn-ähnliche Strecke brausen müssen? »Powerdrome« von Electronic Arts verspricht dieses ungewöhnliche Vergnügen. Acht verschiedene Rennstrecken mit Tunnels, Loopings, Steilkurven und anderen gemeinen Tricks laden zu einem schnellen Rennen gegen die Zeit und mehrere Computer-Gegner ein. Ein Boxenstop darf auch nicht fehlen, um defekte Teile des Fahrzeugs zu reparieren. »Powerdrome« erscheint Ende September für Atari ST und wird etwas später auch für den Amiga umgesetzt. (bs)



In ferner Zukunft sieht ein Formel 1-Rennen vielleicht so aus: Mit Raumgleitern auf der Strecke und Robotern beim Boxenstop (ST)

## Mehr Software aus Deutschland

Spiele aus Deutschland sind schon lange keine Seltenheit mehr. Die niedersächsische Software-Firma Reline hat für Ende dieses Jahres eine ganze Reihe neuer Titel angekündigt.

Für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS-PCs soll »Window Wizard«, ein Geschicklichkeitsspiel rund um einen Fensterputzer, erscheinen. Für dieselben Computer-Typen sind die Wirtschafts-Simulation »Oil Imperium« und das Action-Adventure »Adventures in Arabia« in Arbeit. Nur für Amiga, Atari

ST und C 64 soll im Herbst »Dyter 07«, eine Mischung aus Action- und Strategie-Spiel, veröffentlicht werden. Zu guter Letzt beglückt uns auch Reline mit einer Strippoker-Variante. Sie wird »Hollywood Poker Pro« heißen und für Amiga, Atari ST und C 64 erscheinen. (mg)

## Adventure-Ritterrunde

Irgendwann war's ja fällig: Die König Artus-Sage erscheint als Abenteuerspiel. Programmiert wird das gute

Stück von den englischen Adventure-Spezialisten »Level 9« (bekannt durch »Knight Orc« und »Gnome Ranger«).

Das Artus-Adventure basiert auf dem im Mittelalter erschienenen Buch »Der Tod des Artus« und wird aus drei Teilen bestehen. Das Spiel beginnt mit der Tafelrunde und endet mit der Suche nach dem heiligen Gral.

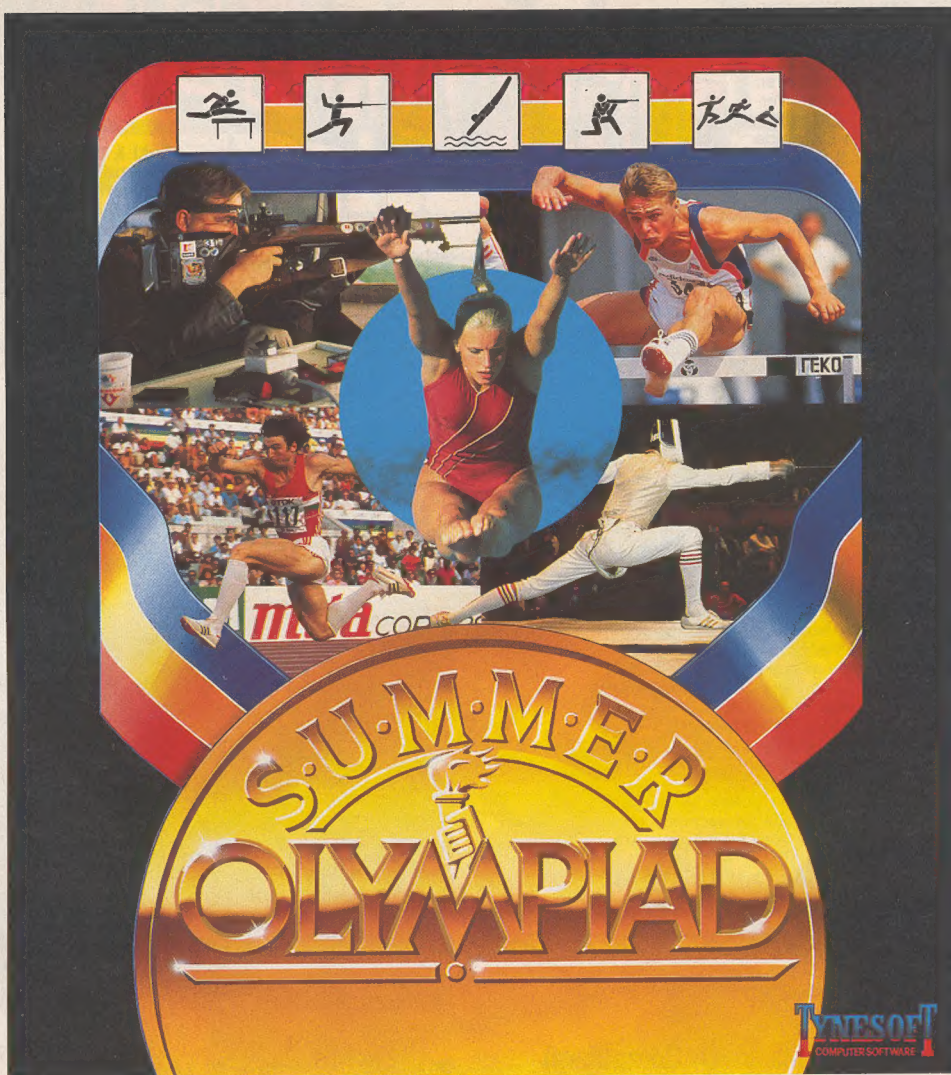
Erscheinen wird das Ritter-epos für so ziemlich alles, was CPU und Tastatur hat. Es sind Versionen für Amiga, Apple II, Atari XL/XE, Atari ST, C 64, CPC, Mac, MS-DOS, MSX und Spectrum vorgesehen. Die meisten Disketten-Versionen sollen Grafiken enthalten. (al)

## U.S. Gold mit Pepsi-Power

Der Getränke-Gigant Pepsi und die englische Software-Firma U.S. Gold machen gemeinsame Sache. Vorerst nur in England erscheint unter dem Namen »The Taste of America« eine spezielle Pepsi-Compilation mit den Titeln »World Class Leaderboard«, »Solomon's Key«, »Sidearms« und »Super Cycle« für C64, CPC und Spectrum. Wer zugleich ein Pepsi-Produkt kauft, erhält die Spiele-Sammlung für knappe fünf Pfund (entspricht zirka 15 Mark). (mg)



Heute schon gesiegt?



In Seoul wird vom 17.9.-2.10.88 gekämpft. Bei uns dauert der Kampf so lange Sie wollen! Sommer Olympiade auf Ihrem Bildschirm, rund um die Uhr, wann immer Sie Lust haben.

Treten Sie an im Dreisprung, Hürdenlaufen, Fechten, Skeetschießen oder Turnspringen. An den Start geht es mit Commodore 64, Amiga, Atari ST und PC (mit CGA-Karte).  
Darum: Auf die Plätze! Fertig! Peng!

----- PP10/88

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ: \_\_\_\_\_ Ort: \_\_\_\_\_

An: ariolasoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

*Ariola Soft*

Das Programm



Jeden Monat präsentiert Power Play die aktuellen Software-Hitparaden. Die englischen und amerikanischen Charts informieren Euch über die aktuellen Verkaufsschlagere in diesen Ländern. Die englische Hitparade haben wir in zwei Bereiche (»Vollpreis-Spiele« sowie »Billig-Spiele und Compilations«) aufgeteilt.

Die Hitliste für Deutschland wird von Euch ermittelt: jeden Monat stimmen die Power Play-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Um mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei ak-

# HITPARADEN

tuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten es uns vor, Mehr-

facheinsendungen auszusortieren.

Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassettenrecorder oder ein Diskettenlaufwerk benutzt (bei Videospiel-Konsolen und »Disk-only«-Computern wie Amiga oder ST kann man auf letztere Angabe natürlich verzichten). Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten bitte an:

**Markt & Technik Verlag AG**  
Redaktion Power Play  
Kennwort: Hitparade  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar

Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost. Die Gewinner sind diesmal:

Martin Becker, Ditzingen  
A. Dreher, Stockach  
F. Forst, Lahr  
A. Franke, Berlin  
Holger Gropenglesser, München  
Fabian Güter, München  
Ingo Kuhnert, Altenstadt  
Jürgen Leitz, Stuttgart  
Stephan Lipp, CH-Dietikon  
Heiko Manthey, Itzehoe  
Stefan Palm, Ratingen  
Dietmar Schreiber, Kempen

Herzlichen Glückwunsch! (hl)

## Leser-Hitparade

1. (2) **Great Giana Sisters**  
(Time Warp/  
Rainbow Arts)

Die »Great Giana Sisters« eroberten Platz 1



2. (1) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
3. (4) **Pirates** (Microprose)
4. (3) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
5. (5) **Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
6. (10) **Defender of the Crown**  
(Cinemaware/Mindscape)
7. (6) **Bubble Bobble**(Firebird)
8. (7) **Wizball** (Ocean)
9. (15) **Indiziertes Spiel**
10. (9) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape)
11. (12) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
12. (-) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
13. (8) **Indiziertes Spiel**
14. (13) **The Train** (Accolade/Electronic Arts)
15. (18) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
16. (11) **Tetris** (Mirrorsoft)
17. (-) **Skate or die** (Electronic Arts)
18. (-) **IO** (Firebird)
19. (-) **Ports of Call** (Aegis)
20. (-) **Interceptor** (Electronic Arts)

## Leser-Hits (nach Computern)

### Amiga:

1. (1) **Great Giana Sisters**
2. (-) **Bubble Bobble**
3. (2) **Ports of Call**
4. (-) **Interceptor**
5. (-) **Defender of the Crown**

### C 64/128:

1. (1) **Maniac Mansion**
2. (3) **Great Giana Sisters**
3. (4) **Pirates**
4. (2) **California Games**
5. (-) **Defender of the Crown**

### Atari ST:

1. (1) **Dungeon Master**
2. (3) **Bubble Bobble**
3. (-) **Wizball**
4. (-) **Great Giana Sisters**
5. (2) **Carrier Command**

### Videospiele:

1. (1) **Alex Kidd in Miracle World**
2. (-) **Out Run**
3. (4) **Afterburner**
4. (-) **Alien Syndrome**
5. (-) **Super Mario Bros.**

## Top 15 England

### Vollpreis-Spiele:

1. **Football Manager 2**  
(Addictive)
2. **Indiziertes Spiel**
3. **Out Run** (U.S. Gold)
4. **Bionic Command**  
(GO!)
5. **Buggy Boy**  
(Elite Systems)
6. **Match Day 2** (Ocean)
7. **Dark Side** (Incentive)

### Billigspiele und Compilations:

1. **Ace** (Cascade)
2. **Yogi Bear**  
(Alternative)
3. **Frank Bruno's Boxing**(Encore)
4. **Air Wolf** (Encore)
5. **Steve Davis Snooker**  
(Blue Ribbon)
6. **European 5-A-Side**  
(Silverbird)
7. **Rocky Horror Show**  
(Alternative)

## Top 15 U.S.A.

1. (5) **The Three Stooges** (Cinemaware)
2. (2) **Paperboy** (Mindscape)
3. (1) **Gauntlet** (Mindscape)
4. (9) **Queston II** (SSI)
5. (3) **Skate or die** (Electronic Arts)
6. (-) **The Games: Winter Edition** (Epyx)
7. (8) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
8. (15) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
9. (7) **California Games** (Epyx)
10. (-) **Impossible Mission II** (Epyx)
11. (11) **Test Drive** (Accolade)
12. (-) **Ultima V** (Origin)
13. (-) **Roadwars** (Melbourne House/Electronic Arts)
14. (-) **Obliiterator** (Psygnosis)
15. (4) **Sherlock — Riddle of the Crown Jewels** (Infocom)



# STAR THE EMPIRE STRIKES BACK™

## WARS

Von den Programmierern des Computerspiels "The Empire Strikes Back" kommt nun die Fortsetzung des beliebten Weltraum-Dramas.

### THE EMPIRE STRIKES BACK

Die eng an dem Kinofilm orientierte Spielautomaten-Version wurde — ohne dabei in Action zu verlieren — nun auch für den Computer umgesetzt.  
Der Spieler schlüpft in die Rolle von Luke Skywalker, der mit seinem Snow-Speeder gegen die riesigen Imperialen kämpfen bestehen muß. Da in der Fortsetzung mit einem neuen Helden, dem dunklen Lord Vader, der die Rebellen immer wieder an den Rand der Niederlage treibt, die Spieler die Galaxie in der Rolle von Solo muß den Angriffen der Tie-Fighters und der Asteroiden-Stürme schützen.

Programmed by  
**VEKTOR**  
*Profil*

© TM & © 1988, 1984  
LUCASFILM LTD  
& TENGENT  
All Rights Reserved  
DOMARK LTD  
Registered User

Published by



DOMARK  
22 HARTFIELD ROAD  
LONDON SW19 3TA.  
01-947 5624

C64 D/C, Atari ST, Amiga, Schneider CPC D/C

Distributor:

**BOMICO**

Elbinger Straße 1  
6000 Frankfurt/Main 90  
Telefon 069/706050

Mitvertrieb: Profisoft



**W**ie trinken Sie Ihren Kaffee? »Mit viel Milch und Zucker, bitte!« antwortete ich dem sympathischen jungen Mann. Erst jetzt fällt bei mir der Groschen: Es ist »Tea-Time« im Königreich. Aber mein Gastgeber hat Verständnis. Und während er sich um Tassen und ein Tablett bemüht, sehe ich mich in seiner Wohnung ein wenig um. Kein Gedanke daran, daß hier ein Programmierer wohnt. Eine große Fensterfront läßt viel von der warmen Abendsonne der alten englischen Universitätsstadt Cambridge herein.

Und dort, wo es auch um diese Zeit noch so richtig angenehm ist, wo in jeder anderen Wohnung eine gemütliche Sitzzecke eingerichtet wäre, steht ein langer Holztisch an der Wand. Mehrere Monitore, Tastaturen und Computergehäuse stehen dort aufgestapelt. Und in der Mitte, auf dem Farb-Monitor eines Atari ST, erkenne ich einen alten Freund. Eigentlich ist es weniger ein Freund als ein Computerspiel. Auf den ersten Blick halte ich es für »Zarch« (siehe Testbericht in Happy-Computer 4/88). Doch es heißt »Virus« und stammt von David Braben, dem gleichen Autor, der das rasant dreidimensionale Video-Spiel für den Archimedes schrieb. Ich setze mich zu der Tasse Kaffee, die jetzt mit Milch und Zucker auf dem Tisch steht, während David Braben schon langsam seinen Tee umrührt. Er wartet geduldig, bis ich mir alles angesehen habe. Ich bin zu Gast bei Star-Programmierer David Braben. Er hat exklusiv für Power Play von seinen Programmen und Plänen berichtet:

■ Jeder kennt Dein Programm »Elite«, das es mittlerweile für fast jeden Computer gibt. Was hast Du vorher programmiert? Was war Dein bisher größter Erfolg?

**Braben:** Mein erster großer Erfolg war sicherlich Elite. Damals war für mich hier in England zuerst der 8-Bit-Computer von BBC-Acorn interessant. Diese Geräte-Serie ist in England sehr viel weiter verbreitet, als zum Beispiel der Commo-

**David Braben ist einer der ganz großen Spieleprogrammierer. Als er vor fünf Jahren anfang »Elite« zu schreiben, ahnte er noch nicht, daß er damit seine erste Million verdienen würde.**

dore 64. Deshalb entstanden die ersten lauffähigen Versionen auch auf diesem Computer. Doch sehr schnell zeichnete sich ab, daß Elite ein Erfolg werden würde und das Interesse der Besitzer anderer Computer war groß. Innerhalb sehr kurzer Zeit mußte ich dann weitere Versionen für verschiedene Heimcomputer program-

Mark sind ein Pfund jetzt?

■ Etwa drei Mark.

**Braben:** In Deutschland wäre ich ein Millionär durch Elite. Aber wie das so ist: Da schlägt das Finanzamt kräftig zu.

■ Was kam nach Elite?

**Braben:** Das nächste wirklich nennenswerte Programm nach Elite war Zarch für den Archimedes von Acorn.

grammiert? Das Gerücht hält sich hartnäckig.

**Braben:** Zarch ist in Maschinensprache programmiert — um das Gerücht damit endlich aus der Welt zu schaffen. Aber ich kann mir gut vorstellen, wie es entstanden ist. Als der Archimedes zum ersten Mal der Presse vorgestellt wurde, zeigte Acorn eine Demonstration, bei der mehrere Archimedes mit der Netzwerk-Schnittstelle gekoppelt waren. Auf den nebeneinanderstehenden Monitoren sah man ein Raumschiff, das fließend animiert von einem Bildschirm zum

nächsten flog. Das war aber nicht wirklich in Echtzeit berechnet, sondern vorher berechnete Bilder. Das Programm dazu war aber in Basic geschrieben. Und obwohl man nicht wirklich etwas damit anfangen konnte, kam es sehr schnell zu dem Gerücht, daß auch Zarch, das immerhin Ähnlichkeit mit dem Demo hatte, in Basic programmiert war.

■ Wie gut ist die Umsetzung von Zarch für den Atari ST?

**Braben:** Es heißt auf dem ST nicht Zarch. Mir gefiel der Name nie. Aber Acorn wollte ihn. Ich habe das Spiel für den ST »Virus« getauft, weil es ja auch um einen Virus geht, der von den angreifenden Raumschiffen versprüht wird. Für den ST brauchte ich wesentlich mehr Zeit, um eine spielbare Version zu programmieren. Der Prozessor im Archimedes ist viel besser zu programmierten, weil man sich auf die Geschwindigkeit so gut wie nicht konzentrieren muß.

■ Hättest Du Zarch auf dem Archie dann nicht viel schneller machen können?

**Braben:** Ohne Probleme. Auf dem Archie könnte Zarch vier- bis fünfmal schneller sein, als es jetzt ist. Aber wer kann das dann noch spielen?

■ Wann kommt die Version für den Amiga?

**Braben:** Die Amiga-Umsetzung soll Mitte September erscheinen.

■ Hast Du Zarch in Basic programmiert?

**Braben:** Ich weiß nicht, ob ich Millionär bin. Wieviel Deutsche

## »Programmierer-Portrait: David Braben« Der »Elite«-Millionär



Im Haushalt von David Braben gibt's Computer gleich stapelweise

mieren. Zuletzt kam dann die Version für den IBM-PC und alle kompatiblen Computer. Elite entpuppte sich schnell als wahrer Renner.

■ Kann man mit Programmieren viel Geld verdienen?

**Braben:** Also mit Elite habe ich weit mehr Geld verdient, als ich zunächst erwartete. Sehr viel mehr. Und durch die große Zahl von Folgeaufträgen kann ich mich nun auf das Programmieren konzentrieren. Ich bin sozusagen hauptberuflich Programmierer.

■ Bist Du durchs Programmieren Millionär geworden?

**Braben:** Ich weiß nicht, ob ich Millionär bin. Wieviel Deutsche

■ Wie lange hast Du an Zarch programmiert? Immerhin gibt es den Archimedes erst seit September '87.

**Braben:** Ich wurde damals direkt von Acorn angesprochen, ob ich nicht Lust hätte, auf ihrem neuen Computer ein tolles Spiel zu schreiben. Ich kannte den Archimedes nicht. Niemand kannte ihn damals. So etwa gegen Ende 1986 stellten sie mir einen der ersten Prototypen zur Verfügung, damit ich mich mit ihm anfreunden konnte. Acorn sagte mir dann in etwa, was sie sich vorstellten und ich begann in Basic zu experimentieren.

■ Hast Du Zarch in Basic pro-

Das Interview mit David Braben führte unser Redakteur Hartmut Woerrlein. (wo)



# KORONA SOFT

Hotline

0 52 41 /  
2 66 36

## IBM

BARD'S TALE I	79,-
CHARLIE CHAPLIN	69,-
DIE FUGGER	59,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
HANSE	79,-
OOZE	69,-
ROCKFORD	53,-
TETRIS	53,-

## ATARI ST

ARMAGEDDON MAN	61,-
BARD'S TALE I	79,-
BLACK LAMP	59,-
BERMUDA PROJECT	69,-
BUGGY BOY	53,-
CAPTAIN BLOOD	69,-
DIE FUGGER	59,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
GAUNTLET II	53,-
HANSE	69,-
LEGEND OF SWORD	69,-
OOZE	69,-
OUT RUN	53,-
PANDORA	53,-
PHANTASIE III	61,-
RETURN TO GENESIS	59,-
ROCKFORD	53,-
TETRIS	53,-
THE SENTINEL	53,-
THUNDERCATS	53,-
XENON	59,-

## COMMODORE 64

Kass / Disk

ARMAGEDDON MAN	43,- / 43,-
BARD'S TALE I	--,- / 40,-
BARD'S TALE II	--,- / 49,-
BARD'S TALE III	--,- / 59,-
BLACK LAMP	29,- / 43,-
BUGGY BOY	29,- / 43,-
CHUCK YEAGER'S AFT CORPORATION	33,- / 53,-
DESOLATOR	33,- / 43,-
DIE FUGGER	29,- / 43,-
ELITE	43,- / 53,-
FOOTBALL MANAGER II	33,- / 43,-
GAUNTLET II	33,- / 39,-
KONAMIS ARCADE COLLECTION	43,- / 53,-
MANIAC MANSION	--,- / 43,-
OOZE	--,- / 59,-
OUT RUN	33,- / 33,-
PANDORA	33,- / 43,-
PHANTASIE III	--,- / 49,-
POWER AT SEA	33,- / 43,-
RING OF ZILFI	--,- / 43,-
ROADWAR EUROPE	33,- / --,-
TETRIS	29,- / 33,-
TOY SHOP	--,- / 99,-
WASTELAND	--,- / 53,-
WINTER EDITION	--,- / 43,-

## AMIGA

ARMAGEDDON MAN	61,-
BARD'S TALE I	79,-
BARD'S TALE II	69,-
DIE FUGGER	59,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
FUTURE TANK	43,-
INTERCEPTOR F 18	69,-
OBLITESATOR	69,-
OOZE	69,-
PHANTASIE III	53,-
PORTS OF CALL	69,-
ROCKFORD	53,-
SARCOPHASER	53,-
SUPERSTAR ICE HOCKEY	69,-
TETRIS	53,-
THE III STOOGES	69,-
THE SENTINEL	53,-
XENON	59,-

## SCHNEIDER CPC

Kass / Disk

BARD'S TALE I	29,- / 49,-
BUGGY BOY	29,- / 43,-
DESOLATOR	33,- / 43,-
DIE FUGGER	--,- / 43,-
ELITE	43,- / 61,-
FOOTBALL MANAGER II	33,- / 43,-
GAUNTLET II	33,- / 43,-
HANSE	33,- / 61,-
OUT RUN	33,- / 43,-
TETRIS	29,- / 33,-

## SEGA

AFTERBURNER	79,-
ALIEN SYNDROME	69,-
GHOST HOUSE	49,-
GREAT BASEBALL	59,-
GREAT GOLF	

Weitere Programme auch für  
IBM, Schneider, Atari ST, Commodore 64  
und Commodore Amiga.

**KORONA-SOFT**  
Postfach 3115  
4830 Gütersloh 1

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

## Bestell-Coupon

### Versand-Kosten:

Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM.  
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8,-.  
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

Hiermit  
bestelle ich  
folgende Spiele:

Name: \_\_\_\_\_  
Straße: \_\_\_\_\_  
PLZ/Ort: \_\_\_\_\_  
Telefon: \_\_\_\_\_  
Alter: \_\_\_\_\_  
Computersystem: \_\_\_\_\_

Disk Cass.

Ständig alle wichtigen Neu-  
erscheinungen für Sie am Lager.  
Rufen Sie uns an oder fragen Sie  
nach dem neuen Gesamtkatalog.

**KORONA-SOFT**  
Postfach 3115  
4830 Gütersloh 1

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!







# Netherworld

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)  
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Grafik	77	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Sound	73	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Power-Wertung	73	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

**G**efangen in einer fremden, bizarren Dimension... Unendlichkeiten entfernt von Heimat, Computer und Power Play... das ist ein Zustand, der wirklich nicht sehr erstrebenswert ist. Um aus der fremden Welt mit dem Namen »Netherworld« herausgelassen zu werden, müssen Sie mit Diamanten bezahlen, die man in vielen gefährlichen Levels erst mal einsammeln muß.

Bei Netherworld, vom finnischen Programmierer Jukka Tapanimäki, kontrollieren Sie eine kleine silberne Kugel, mit der man in alle vier Himmelsrichtungen steuern sowie schießen kann. In erster Linie ist Baller-Action angesagt, doch man hat auch unter Zeitdruck die Diamanten einzusacken, um einen Level zu

schaffen. Vor allem auf höheren Spielstufen erinnert Netherworld ein wenig an den Computerspiel-Klassiker »Boulder Dash«, denn dann muß man andere Gegenstände erstmal in »Diamond-Squeezers« schubsen, damit sie sich in Diamanten verwandeln.

Das Abschließen von Angreifern zaubert manchmal ein Extra auf den Bildschirm, das dann noch aufgesammelt werden muß. Für risikofreudige Naturen ist ein Fragezeichen gedacht, das je nach Zufall was Schönes beschert (Extra-Leben, Unverwundbarkeit) oder Ihnen die Steuerung für ein Weichen ganz garstig erschwert. Es gibt zwölf Levels plus zwölf Bonus-Runden, in denen man je ein Extra-Leben ergattern kann. (hl)



Viele Gegner, hartes Zeitlimit, schweres Spiel (C 64)



Endlich mal wieder ein halbwegs originelles Action-Spiel: Bei Netherworld ist's mit Ballern allein nicht getan. Man muß jeden Level erforschen und am besten kartographieren. Wenn man nicht weiß, wo was liegt, hat man gegen das enge Zeitlimit kaum eine Chance. Da wären wir auch schon beim wunden Punkt von Netherworld: das Spiel ist ein wenig zu schwer geraten. Schon beim ersten Level muß man voll konzentriert zur Sache gehen. Einstiegern kann ich das Programm deshalb nicht empfehlen. Für fortgeschrittene Spieler, die Lust auf ebenso ungewöhnliche wie schwere Action-Kost haben, ist Netherworld eine feine Sache; vor allem, weil Geschick allein nicht weiter hilft und eine doppelte Portion Denken erforderlich ist. Gut gezeichnete schnelle Grafik und eine fetzige Titelmusik runden das Programm ab.



Langweilig wie ein Stau auf der Autobahn (Amiga)



Fire and Forget (auf deutsch: ballern und vergessen — wie treffend!) sollte man in der Tat schleunigst aus dem Gedächtnis streichen. Als »Road Blasters«-Fan sträuben sich mir beim Spielen die Haare. Wie kann man ein so tolles Spielprinzip nur dermaßen vermurksen?

Ich finde es überhaupt nicht witzig, wenn ein paar dahergelaufene Panzer auf mich feuern und ich keine Chance habe, den Schüssen zu entweichen. Das Spiel ist schlichtweg zu schnell und zu chaotisch. Ob nun ein drei Monate altes Baby oder der Arcade-King persönlich spielt — die Punktzahl dürfte annähernd dieselbe sein. Am besten schließt man die Augen, drückt wie wild den Feuerknopf und hofft das Beste. Dann schon lieber auf Road Blaster für den Amiga warten.

# Fire and Forget

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS)  
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Titus

Grafik	42	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Sound	44	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Power-Wertung	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

**W**elch schaurige Hintergrund-Story: überall auf der Welt toben erbitterte Kriege. Wenn nicht bald etwas geschieht, droht ein nuklearer Holocaust. Eine friedliebende Macht hat nun die ultimative Waffe entwickelt, mit der man angeblich alle Kriege beenden kann (Auge um Auge...). Dieses Prachtstück ist ein Wunderauto namens Thunder Blaster. Wem es bei den Worten »Wunderauto« und »Blaster« in der Fingerspitze zuckt, hat den richtigen Riecher. »Fire and Forget«, so der beziehungsreiche Name dieses Spiels, entpuppt sich als »Road Blasters«-Clone. Genau wie beim Automaten-Vorläufer steuern Sie ein Auto, auf dessen Dach eine Kanone

montiert ist. Mit diesem Gefährt flitzt man nun ununterbrochen feuernd eine Straße entlang, auf der es von Panzern, Minen und Felsbrocken nur so wimmelt. Sogar aus der Luft droht Gefahr: vorwitzige Hubschrauber-Piloten feuern aus allen Rohren auf das Superauto. Als ob das nicht genug Streß wäre, sind am Straßenrand ebenfalls Geschütz-Panzer stationiert. Das einzig Nützliche auf der Straße sind die Benzin-Kanister, von denen man alle paar Sekunden einen berühren muß, sonst geht der Sprit aus. Fire and Forget kann auch im Team gespielt werden. Hier steuert der Partner einen Gleiter, der zusammen mit dem Auto mit den Gegnern aufzuräumen soll. (mg)

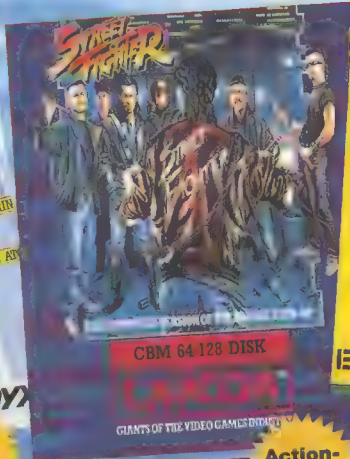


## IMPOSSIBLE MISSION II



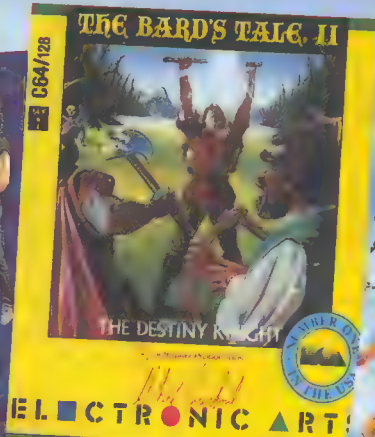
C64 Kass./Disk.  
CPC Kass./Disk.  
Atari ST • IBM

Arcade  
Action  
Spiel



C64 Kass./Disk.  
Amiga + Atari ST

Action-  
Spiel



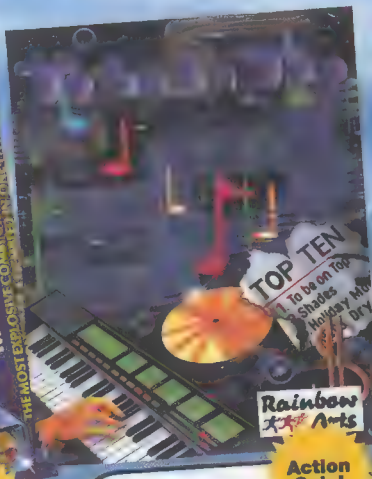
C64 Disk.  
Amiga

Action  
Adventure



C64 Kass./Disk.  
Atari ST

4  
Arcade  
Action-  
Spiele



C64 Kass./Disk.  
in Kürze auch  
Amiga + Atari ST

Action  
Spiel



C64 Disk.  
IBM, Amiga  
Atari ST

Simu-  
lations-  
Spiel

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

TOYS 'R' US



allkauf



HAKO

Video + Elektro



mass

# RUSHWARE

Online with the trend

RUSHWARE GmbH · Bruchweg 128-132 · 4044 Kaarst 2 · Tel. 021 01/60 70  
Mitvertrieb: (D) MicroHändler, (A) Karasoft, (CH) Thali AG



# WARE Aktuell

TIP  
des  
Monats



Simulations-Spiel



C64 Kass./Disk.  
Amiga · Atari ST  
Action-Abenteuer-Spiel



Rainbow Arts

C64 Kass./Disk.  
Amiga

Arcade  
Action-Spiel



BM 64/128  
Kass./Disk.

Arcade  
Action-Spiel



CBM 64/128

C64 Kass./Disk.

Arcade  
Action-Spiel

DER NEUE KATALDO IST DA!

SOFTWARE  
AKTUELL



Gegen Einsendung von DM 5,- (Schutzgebühr (in Briefmarken)) erhalten Sie die  
neueste Ausgabe der **SOFTWARE AKTUELL** mit unserer kompletten Preisliste.  
Ich habe einen (zwei) bitte ankreuzen! ☐ C 64 ☐ MSX ☐ C 16/18/Plus 4  
☐ Schneider CPC ☐ Atari XUXE ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Spectrum  
☐ Atari ST

MediaMarkt WERTKAUF\*

RATIO RINGFOTO SCHREIBER COMPUTER Zimmermann elektroland

RUSSWARE GmbH  
Buckweg 126/132  
40444 Krefeld 2

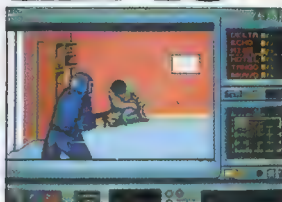
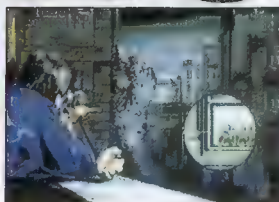
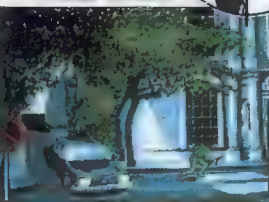








# HOSTAGES



Dringender Anruf vom Verteidigungsministerium: eine Botschaft wurde von Terroristen eingenommen. Als Befehlshaber einer Antiterrorspezialeinheit sind Sie beauftragt, die Operation zu leiten. Sie werden Ihre Männer auf dem Dach der Botschaft absetzen und sie in den Straßen der Umgebung aufteilen, ohne daß sie von den Scheinwerfern und Schüssen der Terroristen erreicht werden. Postieren Sie Ihre Scharfschützen in den umliegenden Gebäuden, um die Geiseln zu decken und das Geschehen zu überwachen. Sie seilen sich an der Fassade ab, dringen durch die Fenster in die Botschaft ein und erkunden diese lautlos schleichend. Hinter jeder Tür, in jedem Raum kann der Tod lauern! Unverdrossen werden Sie zur Tat schreiten und die Geiseln zu befreien versuchen. Einigkeit und Koordination Ihrer Mannschaft werden über den Ausgang der Affäre entscheiden.

# INFOGRAMMES



Distributor:  
**BOMICO**

Mitvertrieb:  
**Profisoft**

Elbinger Straße 1  
6000 Frankfurt/Main 90  
Tel.: 069/706050

lieferbar für  
ATARI ST, IBM-PC und AMIGA



# Salamander

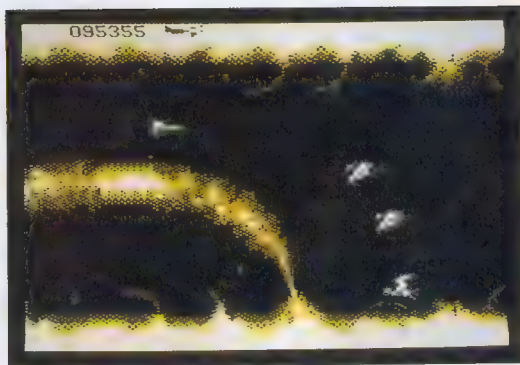
Weltraum frei für den Nemesis-Nachfolger: Die gewaltige Salamander-Raumflotte bedroht mit frisch geölten Lasern ein ganzes Sonnensystem.

C 64 (CPC, Spectrum)  
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Imagine

Grafik	79	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Sound	63	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Power-Wertung	72	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

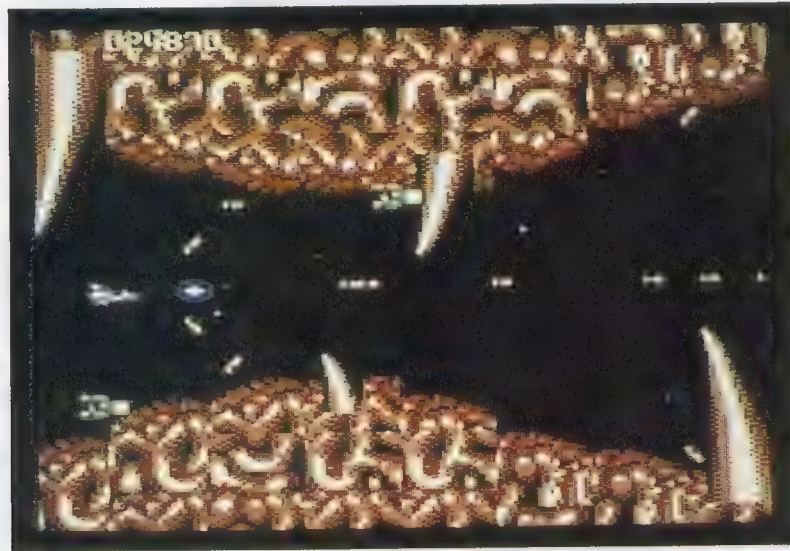
Mit horizontalem Scrolling und Extrawaffen eroberte »Nemesis« die Spiele-Welt. Der Nachfolger zu diesem Action-Klassiker heißt »Salamander« und sorgt schon seit längerer Zeit in den Spielhallen für Furore. Die Heimcomputer-Umsetzungen sind jetzt erschienen.

Anlaß zum Ärger gibt hier die geheimnisvolle Salamander-Streitmacht. Sie überfällt den friedlichen Planeten Latis, dessen Bevölkerung nur Sie, den wackeren Raumpiloten samt Raumschiff ins Weltall scheucht. Bei der getesteten C 64-Version kommt sich der Sternenkrieger besonders ein-



Im dritten Level wird's ganz schön feurig (C 64)

sam vor, den entgegen ersten Ankündigungen gibt es hier den Team-Modus des Automaten nicht (zwei Spieler gleichzeitig). Auch bei den Levels wurde ein wenig gespart: in der Spielhalle bekommt man sechs, auf dem C 64 nur vier



▲ Allein gegen eine ganze Flotte? Meinetwegen, aber nur mit feinen Extrawaffen! (C 64)

Levels geboten, die einzeln nachgeladen werden. Die Kassetten-Version ist deswegen nur sehr geduligen Naturen zu empfehlen.

Das Spielprinzip ist Nemesis-like: Ballern Sie, was das Zeug hält und sammeln Sie die Extras auf, die erscheinen, wenn bestimmte Formationen weggeputzt wurden. Ihr Schiff kann bis zu drei bewaffnete



Angesichts der Grafik bekommt man ganz schön große Augen. Kein Wunder, denn sie wurde von Bob »IO« Stevenson gezeichnet. Und dem guten Bob macht zur Zeit keiner was auf dem C 64 vor. Dazu kommt die unglaubliche Menge von Sprites, die auf dem Bildschirm herumhuscht. Kein Wunder, daß der Zwei-Spieler-Modus gekillt werden mußte: Ein Spieler jagt bei voller Bewaffnung bereits so viele Schüsse über den Bildschirm, daß einem Hören und Sehen vergeht. Diese Menge an bewegten Objekten mal zwei plus die Angreifer darzustellen, packt der C 64 einfach nicht mehr.

Im Gegensatz zu vielen anderen Ballerspielen ist Salamander erfreulich leicht. Wem die meisten Programme dieses Genres zu schwer sind, wird hier aufatmen. Wenn man in Form ist, spielt man sich allerdings relativ schnell durch alle vier Levels. Profis werden bei Salamander unterfordert, doch wer nach superschweren Programmen wie »IO« mal wieder ein Erfolgserlebnis braucht, liegt hier richtig.



Ganz ehrlich: ich bin von Salamander für den C 64 schon etwas enttäuscht. Nach dem tollen Vorgänger »Nemesis« hatte ich mir ein echtes Superspiel erwartet. Salamander ist zwar immer noch eine erfrischende Ballerei, doch

Superlativen sind wirklich nicht angebracht. Das fängt schon bei der Grafik an: teilweise ist sie atemberaubend (Level 3 sieht fantastisch aus), ab und zu recht klobig (Schlußmonster des ersten und dritten Levels).

Außerdem gibt's nur vier, teils recht kurze Levels. Da der Schwierigkeitsgrad nicht sehr hoch ist, hat ein geübter Spieler Salamander nach ein paar Tagen intensivem Ballern durchgespielt. Alles in allem ein ganz passables Action-Spiel der gehobenen Mittelklasse.

Beiboote aufnehmen, Raketen, verschiedene Laser-Geschütze und sogar einen Schuttschirm, der einige Treffer auffängt.

Einige Levels werden von links nach rechts, andere wiederum von oben nach unten gescrollt. Am Ende jeder Spielstufe wartet ein hundsgemeines Schlußmonster, das nur durch viele gezielte Treffer ausgeschaltet werden kann. (hl)



# Drei Generationen magischer Geheimnisse

## BARD'S I

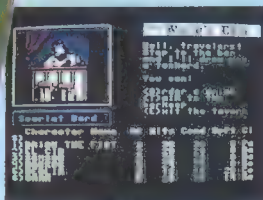
Tales of the Unknown.

"...Daß dieses Programm eines der beliebtesten Fantasy-Rollenspiele überhaupt ist, sagt viel über seine Qualitäten aus."

POWERPLAY 1.



Erhältlich für: AMIGA, ATARI ST, IBM und Kompatible, C-64 Diskette und mit deutschem Programm für C-64 Kassette.



C64 cassette screen shot

## BARD'S II

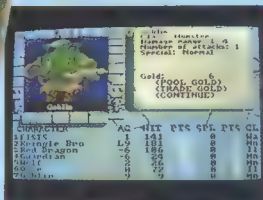
The Destiny Knight.

"...ein hervorragendes Spiel, an dem Sie stundenlang spielen werden... Bard's Tale II ist eines der besten Rollenspiele, die bislang auf dem Markt erschienen sind."

YOUR COMMODORE.



Erhältlich für: C-64 Diskette. "NEU" für den AMIGA...



Amiga screen shot

## BARD'S III

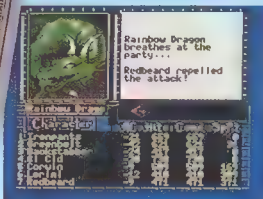
Thief of Fate.

"...Superlative sind angesagt: Noch mehr Dungeons, noch aufwendigere Grafik, noch bissigere Monster."

POWERPLAY 5.



"NEU" für C-64 Diskette.



Commodore screen shot







# Play Nintendo!



**Die neue Dimension der Telespiele:**

- Schon jetzt mehr als 40 Spiel-Cassetten.
- Mit Fan-Club für News & Infos.
- Überall im guten Fachhandel.



Generalimporteur für die Bundesrepublik:  
Brenngraber GmbH, Postfach 5409 47 2000 Hamburg 54

**Ich möchte Information aus erster Hand.**

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

PP 10/88



**Nintendo**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

## ...und der Bildschirm lebt!







# POWERTIPS

**Mit vereinter Kraft  
gegen schwere Spiele: Ab jetzt findet  
Ihr »Hallo Freaks«  
zusammen mit den Power-Tips.**



diesem Spiel mehr. Wir werden Bernnds Lösung Stück für Stück veröffentlichen; so richtig schön zum Nachspielen. Für alle, die schon die erste Dimension geschafft haben, ein heißer Tip: Versucht's in Gelidia mal mit Magie. Die Wände reagieren auf Zaubersprüche...

Eure

Petra und  
Uwe

**Verlag Markt & Technik  
Redaktion Power Play  
Hans-Pinsel-Straße 2  
8013 Haar bei München**

Nachdem Power Play ab sofort den Spielesonder-  
teil in Happy-Computer  
ersetzt, verändern sich jetzt  
auch die Tips. Die bewährte  
Happy-Rubrik »Hallo Freaks«  
wird fester Bestandteil der  
Power-Tips.

Petra Wängler begann vor  
mehr als drei Jahren, Fragen

zu schweren Spielen zu veröf-  
fentlichen. Die Reaktion war  
überwältigend: Ganze Wasch-  
körbe von Antworten trafen in  
der Redaktion ein. Das Prinzip  
hat sich prima bewährt, und die  
Einrichtung »Hallo Freaks« ist  
in der Softwarezene wohl ein-  
malig — Leser helfen Lesern,  
wo sie nur können. Bitte betei-

ligt Euch weiter so intensiv,  
denn »Hallo Freaks« lebt von  
Euren Zuschriften!

Den Tip des Monats hat  
Bernd Burkhardt aus Ludwigs-  
hafen gewonnen. Er schickte  
uns als erster eine komplette  
Lösung zum Rollenspiel »The  
Bard's Tale III«. Bitte schickt  
uns keine Karten oder Tips zu

## Tip des Monats:

# BARD'S TALE III

## (Teil I)

Es geht los! Ab jetzt findet Ihr  
in jeder Power Play Tips und  
Pläne zu dem Super-Rollen-  
spiel »The Bard's Tale III«. Mit  
seiner Auflösung hat sich  
Bernd Burkhardt aus Ludwigs-  
hafen den Tip des Monats ge-  
holt. Gratulation!

Noch ein kurzes Wort, bevor  
Ihr Euch darauf stürzt: Zuerst  
bekommt Ihr Information dar-  
über, was sich generell auf der  
Ebene tut und welche wichti-  
gen Orte es gibt. Wer mehr wis-  
sen will, findet im Anschluß alle  
Texte, die das Programm aus-  
spuckt. Das ist dann praktisch,

wenn man nur ein paar Anre-  
gungen haben und sich nicht  
durch die dunkelste Ecke des  
Dungeons quälen will. Zu guter  
Letzt kommt noch die gesamte  
Ebene aufgeschlüsselt und  
Stück für Stück erklärt — hier  
finden Verzweifelte sicher  
Hilfe.

Zum Aufwärmen gibt's erst  
einmal ein paar Tips, mit de-  
nen man sich das Leben in The  
Bard's Tale III wesentlich er-  
leichtern kann.

— Man braucht unbedingt einen  
Dieb in seiner Party. Wenn  
er einen höheren Level erreicht  
hat, kann er Critical Hits austei-  
len (sehr praktisch!). Außer-

dem kann er prima Fallen ent-  
schärfen und Items identifizie-  
ren. Man darf nicht auf ihn ver-  
zichten.

— Wer einmal einen Barden  
mit seinem Feuerhorn in Ak-  
tion hat, wird auf ihn nicht ver-  
zichten wollen.

— Man kann wichtige Items  
vervielfältigen. Das geht ganz  
einfach: Man fängt sich mit  
dem »Spbi«-Spruch ein Mon-  
ster ein oder erlaubt einem,  
mitzugehen. Wenn man jetzt  
einen wichtigen Gegenstand  
(z.B. einen Harmonic Gem  
oder ein Deathhorn) findet, holt  
man das Monster in die Party  
und gibt ihm das Item, dann  
speichert man es mit dem »re-  
move«-Befehl. Jetzt holt man  
es mit »add« zurück, gibt das  
Item einem Partymitglied und  
läßt das Monster mit »drop«  
verschwinden. Die Items sind

jetzt doppelt vorhanden, näm-  
lich beim Monster auf der Dis-  
kette und in der Party.

Das kann man beliebig oft  
wiederholen, bis man eine aus-  
reichende Anzahl der ge-  
wünschten Items besitzt. So  
kann man sich nach jeder  
Rückkehr ins Refugee-Camp  
mit neuen Waffen versorgen.  
— Will man in unbekannte Re-  
gionen vorstoßen oder ist die  
Party für weitere Kämpfe zu ge-  
schwächt, spielt man den »Sir  
Robin's Tune«. Solange er ge-  
spielt wird, kann man jedem  
Kampf ausweichen.

### Die Stadt Skara Brae

— Ortsseingang: Gleich am  
Ortsseingang erfolgt eine Be-  
grüßung, die den Abenteurer  
einstimmen soll. »Among the  
ruins of Skara Brae is an unna-  
tural silence. As if death itself  
has come to stay«.

**BORSU AT-640KB-20MB FESTPL. -DOS-MON 3298 DM**  
**Peacock XT-640KB-1 LW 360 KB -DOS-MON 1998 DM**  
**Seagate: ST225-20MB-448 DM ST251-43MB 758 DM**  
**Disk: FUJI MD2D 25 DM\*HF2DD 34 DM\*\*KAD MD2D 22 DM**

TITEL	AMIGA	ST	IBM	TITEL	AMIGA	ST	IBM
ARTIFIC FOX	64	64	68	JET	116	64	124
ARKANOID	64	39	68	KAMPFGRUPPE	68	56	58
ASTERIX IM MOERGENLAND	64	58	68	LUCKY LUKE, NITROGLYZERIN	68	56	58
BALANCE OF POWER	64	70	69	MARBLE MADNESS	58	68	68
BUBBERY DAS DEPENST	59	59	59	METIS	54	54	62
BUBBLE BOBBLE	66	49		PINK PANTHER	58	64	62
CALIFORNIA GAMES	64	64	58	ROLLING THUNDER	58	52	58
CHAMPIONSHIP GOLF	72	64	72	SHANGHAI	54	54	54
CRASHY CARS	64	64	69	STARWARS	64	64	58
DEFEATERS OF THE CROWN	66	66	58	STARWARS II	64	64	54
FERRARI FORMULA 1	64	64	64	SUPERSTAR ICEHOCKEY	64	64	62
FRED FURKSTEIN	49	49		TERRAMEX	52	52	52
GIANA SISTERS	49	49		TEST DRIVE	64	68	68
GUNGE BUNGER	64	64	63	TETRIX	48	48	48
GUILD OF THIEVES	68	68	58	UNIVERSAL MILITARY SIM	66	66	64
HACKER II	66	66	58	WINTER GAMES	54	54	54
IN 80 DAYS	69	69		HINTER OLIVIC'S 88	52	52	52
JAGD AUF ROTER OKTOBER	58	69	58	WIZBALL	49	49	49

Verand per Nachnahme + DM 5,- oder Vorkasse (EC) + DM 3,-  
alle Angebote freibleibend  
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten  
Daten-Service Tenkron GmbH 4040 Neuss 1  
An der Obererft 63

# AstroVersand

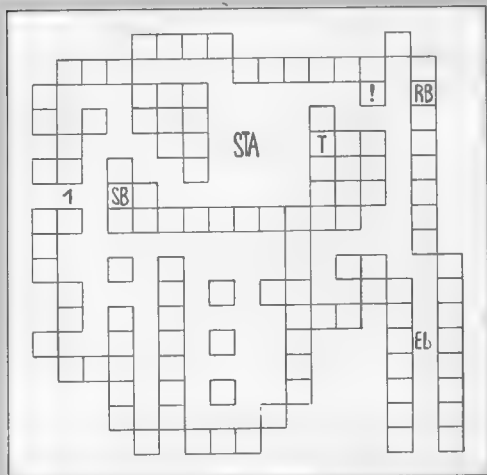
★ ★	SOMMERHITS	★ ★	
ACTION CARTRIDGE PLUS, V. 5.0	97 DM	VIDEO-DIGITIZER (unboxed - 382/288 P) 247 DM	
FREEZE MACHINE (Soft. Cos. Mos.)	87 DM	C8 C SOUND DIGITIZER, Hercules	87 DM
UTILITY-DISC I, FM (1 von 2 discs)	27 DM	MODUL-PORTERWEITERUNG (Soft.)	77 DM
FINAL CARTRIDGE II (2 discs)	67 DM	MINI-KEYBOARD (5 Oktaven)	
FINAL C. - FREEZE-M. (Summerhit)	127 DM	+ Sound-Expander + Software:	
EXPERT-CARTRIDGE V 35 (Soft. Cos. Mos.)	97 DM	Editor Soundstudio Sequencer zusammen	87 DM
TURBO-SENSOR-LIGHTPEN m. Prog. Disc	57 DM		

Module m. deutscher Software u. Anleitung, in aktueller Version. Wir ha-  
ben noch mehr! Vorkasse (Postanweis./Scheck): **OHNE Zuschläge.**  
Nachnahme inland + 5 DM. Ausland auf Anfrage. Erweiterte Liste 8/88  
(C64/AMIGA/PC) kostenlos.

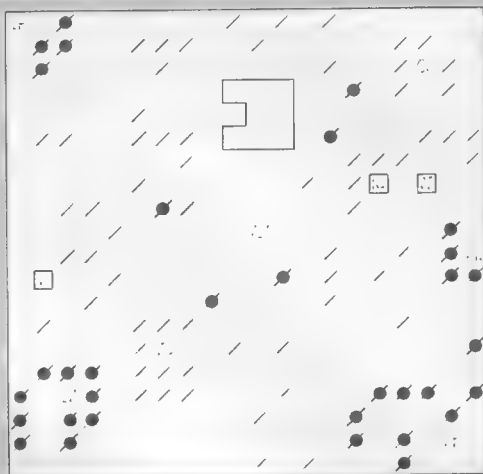
### ASTRO-VERSAND

Pf. 1330, 3502 Vellmar, Tag & Nacht-Bestelltelefon: (0561) 880111

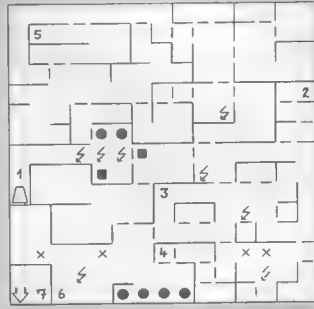
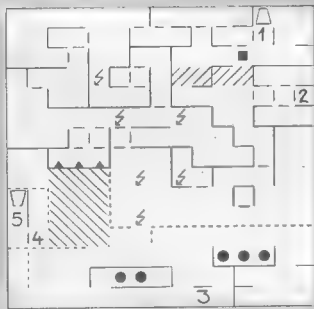
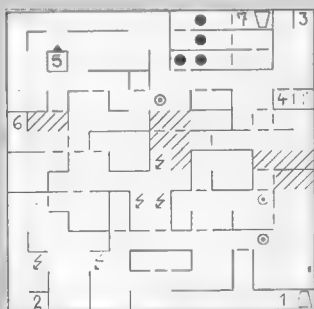




Die Erläuterungen zur Ruinenstadt Skara Brae finden Sie im Text



Die Wilderness. In der oberen Hälfte stößt man auf Skara Brae



Von links nach rechts: die ersten drei Level des Dungeons »Unter Brae« mit fiesen Monstern und knackigen Rätseln.

— Review Board (RB): Nach der Zerstörung der Stadt durch den Mad God Tarjan ist von den Persönlichkeiten des Review Boards nur noch der Gildenälteste übrig. Ergibt der Party die Aufträge und hat den Überblick über das Spielgeschehen. Hat man einen Auftrag ausgeführt, bekommt man hier die Belohnung in Form von Erfahrungspunkten und Magie-Levels.

— Die Statue des Mad God (STA): Sie steht blank poliert in der Gegend und zeigt, daß der Mad God auch in Skara Brae durchaus Anhängerschaft hat. Ansonsten erfüllt sie keinen besonderen Zweck.

— Storage Building (SB): Hier wurden von den Überlebenden der Stadt einige hilfreiche Items gesammelt, die man mitnehmen kann. Im Verlauf des Spiels braucht man unbedingt

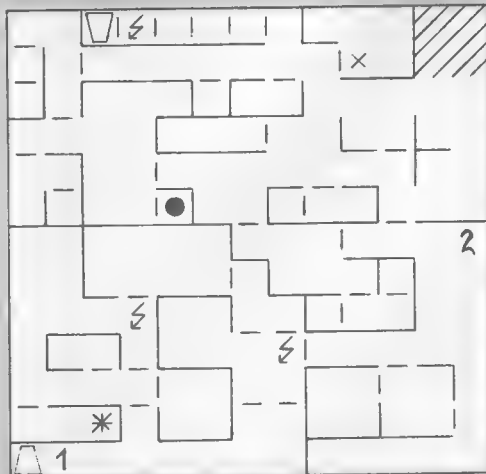
einen Weinschlauch und die Harmonic gems.

— Endless Byway oder Sinister Street (EB): diese Straße führt endlos nach Süden, hat ansonsten aber keine Bedeutung. Von einer näheren Erkundung sollte man absehen, ansonsten sitzt man noch jahrelang vor seinem Computer.

— Gegenüber des Review Boards (I) kann man sich über die Programmierer informieren.

— Temple of Mad God (T): Hier befindet sich der Eingang zur Unterwelt der Stadt und somit zu den ersten Dungeons.

— Ansonsten findet man in der Stadt nur noch leere, verfallene Gebäude. Wer sich ein wenig trainieren will, sollte es mit den hiesigen Monstern versuchen. Sie sind nicht sehr kampfstark, helfen der Party aber, schnell ins zweite oder



Die Katakomben dürften keine Schwierigkeiten bereiten



dritte Level zu kommen. Später sollte man sich nicht mehr mit ihnen herumschlagen.

#### Texte

#### Catacombs:

1 — »The smoldering ruins smell odd and seem somewhat unfocused. It seems very much as if they do not belong here at all. Something very alien is present.«

2 — »The priest seeks another word...«

#### Tunnels:

3 — »There seems to be an odd magnetic disturbance here.«

4 — »This will allow access to the unholy domain of Brilhasti ap Tarj«

5 — »Written in blood are large letters, which spell CHAOS.«

#### Unter Brae:

#### Level 1

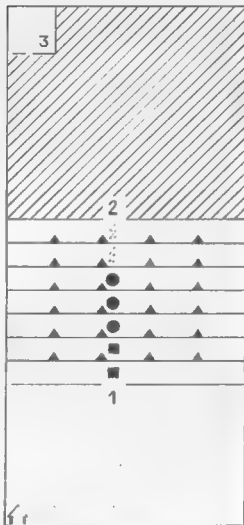
1 — »Although Skara Brae lay in ruins, it felt far more alive than this place. Something here just feels wrong: this is not of this world. Even breathing feels dirty.«

2 — »The shade of the wind's home will make you free.«

3 — »The suit of melancholy paves the way.«

4 — »Those who enter this door will never leave through it.«

5 — Dieses Feld ist nur durch



Brilhasti pa Trj wartet bei Punkt 3 auf Sie...

Teleportation zu erreichen und bietet einige Gemeinheiten (Spellpoint-Verlust etc.) Bitte vorher speichern!

- I = WAND
- ! = UNSICHTBARE WAND
- ▲ = NUR IN EINE RICHTUNG DURCHGÄNGIGE WAND
- △ = TRAP
- = HITPOINT-VERLUST
- = SPELL-POINT-VERLUST
- ◎ = SPINNER
- = KLEBEFELD
- /// = DARKNESS-FELD
- \\ = ANTIMAGIC-FELD
- △ = TRAP, KLEBEFELD, HSP & ANTIMAGIC
- ◇ = PORTAL (MIT RICHTUNGSANGABE)
- = STAIRS
- T = TELEPORTFELD
- \* = SOUND OF SILENCE
- H = HOLE IN TIME (NUR IN TARMITIA)
- = BAUM
- = TAVERNE
- = FELSIN
- II = TENPEL
- x = EXPLOSION
- A, © = TELEPORTPUNKTE

Mit dieser Legende lassen sich die Symbole auf den Karten entschlüsseln.

Die besten Spiele, niedrigste Preise und schneller Service

Für Ihren Commodore 64, Amiga, Atari oder PC

**C64-Disk:** Alien Syndrome 37.-, American Civil Wars 67.-, Barbarians II 37.-, Bards Tale III 50.-, Beyond Ice Palace 35.-, Bionic Commands 31.-, Bozuma 50.-, Euro Soccer 45.-, Football Manager II 43.-, Graffiti Man 34.-, Gee Bee Air Rally 39.-, Gunboat 42.-, Heroes of Lance 42.-, Pandora 37.-, Pull of Radians 42.-, Red Storm Rising 50.-, Salamander 37.-, Samurai Warrior 39.-, Street Fighter 42.-, Superst. Ice-hockey 36.-, The Fury 42.-, The Last Ninja II 42.-, Three Stooges 40.-, Ultima V 65.-, Zak McKracken 67.-  
**AMIGA:** Buggy Boy 57.-, Carrier Command 70.-, Die Fugger 52.-, Dungeon Master 64.-, Ferrari Formula One 76.-, F18 Interceptor 68.-, Karakis 50.-, Mike Magic Dragon 42.-, Mindfighter 68.-, Phantasm 53.-, Ports of Call 70.-, Powerplays 53.-, Reise zum Mittelpunkt der Erde 50.-, Sacrophaser 50.-, Screaming Wings 25.-, Shanghai 64.-, Space Harrier 65.-, Star Ray Fighter 67.-, Tetris 49.-, Virus 54.-, Wizball 54.-  
**ST:** Advent. Creator 99.-, Corruption 64.-, Crystle Castle 36.-, Dungeon Master 67.-, Empire Str. Back 53.-, Fire + Forget 64.-, Leathernecks 50.-, Mortville Manor 64.-, Sommer Olympia 53.-, Vector Ball 41.-  
**PC:** 3-D Helicopter 59.-, Flight Simulator III - ganz neu und sensationell - 129.-, Indy 500 45.-, Jagd auf Roter Oktober 64.-, L. A. Crackdown 57.-, Leisure Suit Larry 59.-, Maniac Mansion 70.-, Montezuma Revenge 44.-, Ooze 73.-, Quadralien 45.-, Sargon III 70.-, Skyfox II 70.-, Solitaire 57.-, Stellar Crusade 91.-, The President Is Missing 70.-, Time & Magic 56.-, Ultima V 67.-, World Tour Golf 70.-, Wizball 56.-  
 Alle lieferbaren PC-Spiele auf 3.5" finden Sie in unserer PC-Liste.

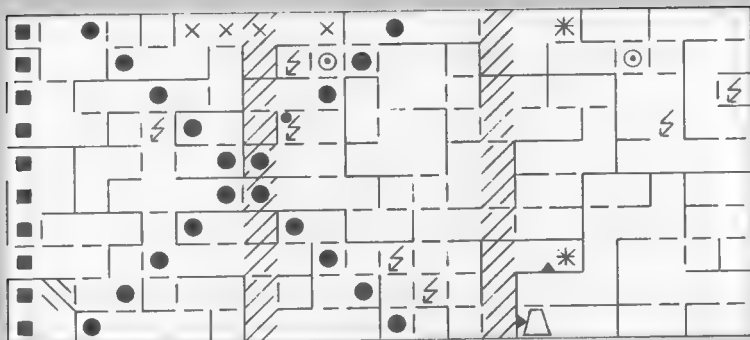
Wir beliefern Sie schnellstens per Post / Nachnahme - je Sendung DM 6.00 Versandkosten.  
 Fordern Sie noch heute die vollständige Liste für Ihren Rechner-Typ an. Kommt sofort und kostet nix!



FUNTASTIC  
ComputerWare

Wir haben alle guten Spiele  
zu sehr vernünftigen Preisen.  
Bitte bestellen Sie bei uns  
telefonisch: 089-2609593  
schriftlich: 8000 München 5  
Postfach 140209





Die Tunnel warten mit ein paar Fallen auf. Legende auf Seite 27.

6 — »A splash of a noble's blood colours the exit.«

7 — »Magic Mouth: Speak the rhyming word to pass through.«

## Level 2:

1 — »The air down here smells of dry rot and other putrefaction. The dry air feels uncomfortable and leeches moisture from you as it saps your strength and courage.«

2 — »Light hurts me and bleeds me but leaves me behind always.«

3 — »Down below eschew the first right thing to do.«

4 — »Faded figure: I am nothing, I make nothing, but my opposite reates me even as it destroys me. What am I?«

5 — »Return from beyond this place is not possible by this means.«

## Level 3:

1 — »The spectral hand of fear runs bony fingers down your spine. The air is hot and close. This place feels like the inside of a grave.«

2 — »Things that lurk, in shadows below make it an unsafe place to go. First ward: spin lest ye be spun.«

3 — »The first ward's key:

NevEr Now,  
ElEr iS SEEn,  
LiEtE aNd NarroW,  
North by NorthWest,  
Way,  
Doves MourN.«

4 — »Only a fool would frontally assault the second ward.«

5 — »The third Ward's path of darkness is without danger, but there is more fear in the light of Brilhasti's insanity.«

6 — »A figur appears and asks: 'I am not a razor, but those I caress need never shave again. Your best friend, I will kiss you. Speak my name, the ready me'«

7 — »The three Wards below will try your soul, but that's the only way out of this hole.

Brilhasti is cold and he is mean.

Make sure his death is quick and clean.«

## Level 4:

1 — »Diddeldy high, diddeldy low, come brave blood sheep, you've got a long way to go.«

2 — »So far, so good, this you all think.

Come even further, your blood I will drink.

Brilhasti am I and great is my god.

Come to me, come, down the path few have trod.«

## Lösungsweg

Nach dem Zusammenstellen der Party kann man sich zunächst im Storage Building mit einigen Waffen und Harmonic Gems versorgen. Danach bekommt man in der Review Board seinen ersten Auftrag. Hier werden alle Spell-Points wieder aufgefrischt.

Man begibt sich zum Tempel, wo man von dem Priester mit folgenden Worten empfangen wird:

»Only those who know the name of the Mad One are welcome. What whil you say?«

Man antwortet »Tarjan« und gelangt in die Catacombs; über eine weitere Treppe (N 12/E 2) weiter abwärts in die Tunnel. Außer vielen Fallen findet man hier das Wort, das man dem Priester antworten muß, um in Brilhasti's Quartier zu kommen: »Chaos«.

Nachdem man das Wort eingegeben hat, landet man nicht mehr in den Katakomben, sondern in »Unter Brae«. In Level 1 gibt es nur eine knifflige Stelle (7). Man antwortet auf die Fra-

ge »Speak the rhyming word to pass through: »Class blue« (oder auch »true blue«). Daraufhin kann man an der Stelle N 14/E 12 ins zweite Level absteigen.

Hier antwortet man auf die Frage der Faded Figure »Shadow« und gelangt am Punkt N 5/E 0 in Level 3. Merkwürdigerweise kann man die Treppen zum zweiten und dritten Level auch durch Teleportation erreichen! In Level 3 gibt es nur noch eine weitere Frage (bei Punkt 6, die man mit »Sword« beantwortet. Jetzt kann man auf dem Feld N 0/E 0 in das letzte Level steigen — für manche ein Weg ohne Wiederkehr...

Im letzten Level finden sich die drei Wards, die in der Zeichnung mit A, B und C bezeichnet sind. In Teil A tut sich praktisch gar nichts, wenn man den Weg geht, den die Großbuchstaben des Gedichts (Level 3, Punkt 3) zeigen. Sonst wird man kräftig durchgeschüttelt. In Teil B wird's schon kniffliger: Hier befinden sich überall Querwände. Wenn man einmal nach Norden gegangen ist, kommt man nur mit einem Phase Door-Spruch nach Süden zurück. Da sich in dem Mittelgang lauter Fallen befinden, sollte man sich am Rand halten. Teil C ist eine Darkness-Zone mit vielen Fallen; Hit- und Spellpoint-Verlust sind hier häufig. Ein Auskundschaften lohnt sich nicht, denn man wird fast an jedem Feld angegriffen (gut zum Punktesammeln).

Bei Punkt 3 trifft man auf Brilhasti, der von vier Dark Guards begleitet wird. Wer nach einem kurzen, aber heftigen Kampf seine ganze Party verloren hat, wird sich fragen, ob man nicht ein bestimmtes

Item braucht, um Brilhasti zu besiegen. Leider funktioniert nur die klassische Methode: draufhauen. Die Zauberer können hier auch endlich ihren »Death Strike«-Spruch ausprobieren...

Hat man ihn besiegt, wird man ins Review Board teleportiert, beglückwünscht und mit einem neuen Auftrag konfrontiert. Und hier werden wir das nächste Mal weitermachen. Für die nächste Ebene braucht Ihr unbedingt einen Chronomancer, also fleißig Experience Points sammeln!

## Ultima IV

»Ultima IV« gibt immer noch ein paar Rätsel auf. Klaus Marschewski aus Wuppertal hat noch wertvolle Hinweise für Fortgeschrittene gefunden.

— Die Reagenzien »Mandrake Root« und »Nightshade« sind im Handbuch zwar erwähnt, aber gut versteckt. Mandrake Root: D'G'' L'G'' Nightshade: J'F'' C'O''

— Das Buch findet man in der Bücherei des Lyzeums; die Glocke auf hoher See bei N'A'' L'A'' und die Kerze im Bergdorf Cove bei F'K'' I'I''.

— Die Magic Wands bekommt man in Buccaneers Den (J'O'' I'I'').

— Man sollte die Skull of Mondan bei rabenschwarzer Nacht (mit dem Kommando »use«) in die Abyss schmeißen.

— Die Steine findet man in folgenden Dungeons:

Dungeons	Stein	Levels
Deceit	Blue	7
Wrong	Green	8
Dasterd	Red	7
Shame	Purple	2
Despise	Yellow	5
Covetous	Orange	7
Hylotie	kein Stein, jedoch alle Altarräume.	

Den weißen Stein sucht man im Gebirge der Serpent Spine. Man findet ihn schnell mit dem »View«-Spell oder einem Gem, dann teleportiert man sich mit einem »Blink«-Spruch an die Stelle. Den schwarzen Stein gibt's im Moongate von Moonglow in der ersten Mondphase.

Martin Damzog aus Minden hat noch zusätzlich die unbekannten Zutaten für drei Zaubersprüche herausgeknoelt: Resurrect: Ash, Ginseng, Garlic, Silk, Moss, Mandrake; Gate: Ash, Pearl, Mandrake; Undead: Ash, Ginseng.



**089/5 02 24 63**



# Hallo Freaks

„Hallo Freaks« bleibt weiterhin Euer Forum für Fragen und Antworten zu kniffligen Spielen. Falls Ihr an einer Stelle nicht weiterkommt oder jemand bei Problemen weiterhelfen könnte, dann schreibt an Hallo Freaks.

Eure Redak



## Die Antwort zu Emerald Mine

Christian Marz aus Wörth hat einen Schlachtplan zu dem äußerst kniffligen 71. Level von »Emerald Mine« gezeichnet. Grundsätzlich sollte man auf die Flieger achten und keinen Gang zuviel graben. Um den Level zu knacken, sind nur der rote und der blaue Schlüssel nötig.

Position A: Gang graben und vier Flieger freilassen. Dann holt man Schlüssel und Diamanten. Danach geht man zurück nach links und weiter zu Punkt B.

Position B: Einen Gang graben, zwei Flieger freilassen und am Rand zu Punkt C gehen.

Position C: Nur noch einen Gang graben und die Diamanten holen. Man schiebt jetzt ei-

nen Stein nach Punkt »X«. Wieder einen Flieger freilassen, die Diamanten holen und erneuert einen Flieger befreien.

Jetzt den roten Schlüssel holen und dann raus hier!

## Alternate Reality (The Dungeon)

Kay Krüger-Bravels aus Brannenburg hat zwei Fragen zum Rollenspiel »Alternate Reality — The Dungeon«. Er steht vor folgender Situation:

Er hat zwei Staff Pieces zum Acrinimirlil gebracht (den des Prisoners und den des Great Wyrms). Außerdem bekam er vom Gargolye die Pulse Rifle und die Munition, um die Posten vor dem Palast des untoten Königs zu besiegen. Das Oracle sagt, er müs-

se, um zum Undead King zu kommen, dem Fährmann genau um Mitternacht zwei Goldstücke geben.

Und da hängt Kay fest: Er hat zwar die Goldstücke, die er dem Fährmann gibt; er konnte ihn aber nicht dazu bewegen, seinen Charakter über den Fluß zu rudern. Statt dessen setzt der Fährmann ihn immer am Flußende ab. Hat Kay etwas übersehen?

Die nächste Frage betrifft die »Light Wizard's Guild«. Was muß man machen, um in die Gilde aufgenommen zu werden? Sind 48244 Experience Points zu wenig?

## Critical Mass

Mark Brügge aus Dinklage hat eine Frage zu dem Adventure-Oldie »Critical Mass«. Es gibt da eine Stelle, an der er gar nicht weiterkommt:

Nachdem er mit der Wätschequittung aus dem Zoo kommt, und mit einem Taxi zur Wätscherlei fahren will, bekommt er nur einen dummen Kommentar vom Programm ausgespuckt. Der Taxifahrer weigert sich zu fahren, weil es in der Gegend nicht gerade gut riecht. Was kann Mark tun, um den Taxifahrer zum Fahren zu bewegen?

## Die Antwort zu »Head over Heels«

In Happy-Computer 7/88 fragten wir nach einem Weg, wie man auf dem Planeten »Safari« an die Krone kommt. Nico Schmidt aus Berlin ist bereits soweit und hat einen detaillierten Lösungsweg beschrieben.

— Man nimmt die Trommel auf und stellt sie auf gleiche Höhe neben die Bahn des Roboters.

— Kommt der Roboter, so schiebt man ihn mit Hilfe der Trommel auf die andere Seite der Säule.

— Man springt von der Trommel auf die Säule und nimmt diese mit nach oben.

— Jetzt kommt die Trommel an den Rand der Säule; dann wird sie auf den Roboter geschoben, wenn er vorbeikommt.

— Jetzt stellt man sich an den Rand der Trommel, trennt Head von Heels und springt, wenn sich der Roboter auf der Höhe der Trommel befindet, mit Heels hinüber.

## Die Antwort zu Kings Quest III

Oliver Spears hatte in Happy 8/88 Probleme mit dem Adventure »Kings Quest III«. M. Berger (Bitte melde Dich bei uns, Deine Adresse steht nicht auf dem Umschlag...) hat seine Fragen beantwortet:

— Um in die Höhle mit dem Spinnennetz zu kommen, muß man sich mit dem »Fly like an eagle or a fly« in einen Adler verwandeln und zum Netz fliegen. Der Adler packt die Spinne und wirft sie ins Meer. Wenn man zurückkommt, ist die Höhle offen; in ihr findet man den »amber-stone«.

— Um die Meduse zu überlisten, braucht man den Handspiegel (Schlafzimmer des Zauberers, in der Schublade des großen Spiegels). Nun geht man in ein Bild vor der Wüste und tippt »use mirror«, allerdings ohne ENTER zu drücken. Nun geht man in das Bild, in dem die Meduse wartet und drückt schnell die »ENTER«-Taste. Die Meduse sieht sich selbst im Spiegel und wird zu Stein.

— Man verwandelt Manannan mit dem »transforming another into a cat«-Zauberspruch in eine Katze. Man muß den Zauberkeruchen allerdings in seinen Frühstücksbrei (»porridge«) bröseln, damit er den Hinterhalt nicht bemerkt. Den Brei gibt es bei dem Bären im Tal. Mit »put cookie in porridge« wird der Kuchen versteckt. Man überreicht ihn dem Zauberer beim nächsten Essen.

## Robox

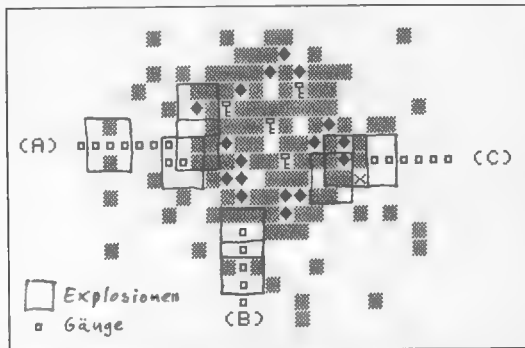
Dagmar Göbel aus Hannover hat zwei Fragen zu dem C 64-Adventure »Robox«.

— Wie kommt man von dem Raumschiff weg, bevor es zerstört wird?

— Wie kommt man in den Dingli-Raum?

## Stealth Fighter

Klaus Kitzinger aus München verzweifelt bei der Simulation »Stealth Fighters«. Er würde gerne eine Fotoaufklärungs-Mission fliegen, bekommt die Kamera nicht zum Laufen; damit scheitert natürlich die Mission. Da half weder ein unterfliegendes Ortungssignal noch ein genauer Radaranflug — die Kamera streikt. Wer hat sich schon näher damit befäht und kann Klaus aus der Klemme helfen?



Der 71. Level von »Emerald Mine« — endlich gelöst.



# Erste Hilfe: Einsteiger-Tips aus der Redaktion

Hier findet Ihr ab sofort Tips zu einigen Spielen, die wir in der jeweiligen Ausgabe testen. Diese Tips stammen von uns Testern und sind hauptsächlich für Einsteiger gedacht, um die ersten Hindernisse aus dem Weg zu schaffen. Viel Spaß damit!

## Salamander

Zu Beginn des ersten Levels sollte man sich auf die Angriffs-Formationen konzentrieren, die in der unteren Bildschirmhälfte auftauchen. Pustet man die letzte von ihnen weg, erscheint als Extra ein Schutzschild, der einige Treffer schluckt. Dieses Extra kann man spätestens beim tückischen Asteroiden-Feld im zweiten Level sehr gut gebrauchen. (hl)

## Nippon

Fernöstliches Flair auf dem C-64 ist ja ganz schön; aber ohne eine gute Ausrüstung ist man schnell verrätzt. Die Gegner, die in der Landschaft herumlaufen, schlagen ziemlich kräftig zu. Sehen Sie zu, daß Sie so schnell wie möglich in die nächstgelegene Stadt im Südosten kommen und decken Sie sich mit einer Waffe ein.

Außerdem braucht man Reis, den man relativ billig erstehen kann. Im nordöstlichen Labyrinth brauchen Sie übrigens eine Karte, wenn Sie sich nicht hoffnungslos verirren wollen. (al)

## Netherworld

Hier ein paar kleine Tips zu Hewsons ebenso cleverem wie schweren Action-Puzzle-Spiel. Wer schon beim ersten Level verzweifelt, dem kann geholfen werden. Vor allem ist es wichtig, alle Sanduhren aufzusammeln, um genügend Zeit zu erhalten. In welcher Reihenfolge man die Uhren aufammelt, ist egal. Den Level sollte man systematisch durchkämmen, da einige Diamanten sonst leicht übersehen werden. Es gibt in dieser Spielstufe keine unsichtbaren Diamanten oder ähnliche Scherze.

Da Netherworld später nicht gerade leichter wird, rufen wir

hiermit alle Leser auf, uns schöne Karten von den kniffligsten Netherworld-Levels zu schicken. Die besten Beiträge werden dann in einer der nächsten Ausgaben veröffentlicht. (hl)

## Overlander

Um den ersten Level nicht wegen Benzinmangels zu früh aufgeben zu müssen, hat sich folgende Strategie bei uns bewährt: Am Anfang volltanken, aber keine Extrawaffen einkaufen. Dann so konstant wie möglich exakt Tempo 150 fahren, außer in den Ecken mit Straßenblockaden, wo man maximal Tempo 100 fahren sollte. Bei Schützen am Straßenrand einfach in der Mitte der Straße bleiben und konstant 150 fahren — Sie werden dann zumindest im ersten Level nicht getroffen. (bs)

## Street Fighter

Hier ist die genaue Taktik, mit der man sich bei den ST- und CPC-Versionen mühelos bis zum allerletzten Gegner durchspielen kann: Einfach ständig geduckt bleiben und warten, bis der Gegner nahe genug heran ist. Dann gemütlich Fußtritte verteilen, dabei aber weiterhin in der Hocke bleiben. (hl)

## The Empire Strikes Back

Die Asteroiden-Sequenz läßt sich auf dem Atari ST mit folgender Strategie meistern: Fadenkreuz einfach in die linke obere Ecke stellen. So kassiert man maximal zwei Treffer. Wer fehlerfrei durch die Runde gehen will, muß bei einem kritischen Asteroiden schnell in die rechte obere Ecke fliehen.

Die Jedi-Kraft macht übrigens nicht unsterblich. Man ist zwar gegen Schüsse gefeit, Kollisionen mit Raumschiffen oder Gehern ziehen aber im-

mer noch Schildenergie ab. Da man nicht sehen kann, wieviel Schildenergie noch da ist, kann es so zu einem unvermuteten »Game Over« kommen.

Die ST-Version hat angeblich einen versteckten Cheat-Modus. Wer ihn findet, möge ihn uns bitte zuschicken. (bs)

## Hawkeye

Wichtigster Hinweis für die C-64-Version: Man muß nicht alles abschießen! Viele Formationen lassen sich überspringen, bei anderen genügt es, sich zu ducken. Wer etwas defensiver spielt, kriegt zwar nicht so viele Punkte, lebt dafür aber etwas länger.

Wenn man alle vier Puzzle-teile hat, sollte man nicht gleich in den nächsten Level verschwinden. Meist kann man auf dem Level noch ein Extra, oft sogar ein Extraleben ergattern. Das ist allerdings nicht ungefährlich, da es oft genau am anderen Ende vom Level herumliegt. Für ein Extraleben sollte man dieses Risiko ruhig auf sich nehmen. (bs)

**Neu in München!**

**Munichsoft**  
der Softwareversand

**Top Hits zu Tiefstpreisen**

C64	Cass./Disk
Bard's Tale III	49,-
Cyberd	45,-
Desolator	29,-/45,-
Flight Simulator II, dt.	39,-
Scenary Disk Europa	45,-
Scenary Disk San Francisco	45,-
Footballmanager 2, dt.	35,-/49,-
Impossible Mission 2, dt.	29,-/45,-
Jel	69,-
Westland	49,-
Mickey Mouse	29,-/45,-
Empire Strikes Back	45,-
Salamander	29,-/45,-
Summer Olympiad	49,-
Street Fighter	45,-

Atari ST	Disk
Bermuda Projekt	69,-
Carrier Command	75,-
Footballmanager 2, dt.	59,-
Jel	85,-
Legends of the Sword	69,-
Scenary Disk Europa	45,-
Sundog (wieder dt.)	45,-
Super Star Icehockey	69,-
Street Fighter	59,-
Mickey Mouse	59,-
20000 Meilen u. d. Meer	59,-
Virus	69,-

Amiga	Disk
Bard's Tale II	75,-
Footballmanager 2, dt.	59,-
Interceptor	69,-
Jel	95,-
Sub Battle Simulator	69,-
Super Star Icehockey	69,-
Three Slogoes	69,-
Carrier Command	79,-
Dungeon Master	79,-
Shirley Chase	75,-
Shirley	69,-
Bard's Tale I	75,-
Street Fighter	69,-
20000 Meilen u. d. Meer	59,-

**Liste gegen 80 Pf. in Briefmarken anfordern.**

Weitere Titel zu Superpreisen per Telefon erfragen  
Versand gegen Vorkasse und NN - B. - Porto  
Ausland nur Vorkasse - DM 12,- Porto

**Munich Soft** Markus Häusler  
Schumacherweg 8  
8000 München 83  
Telefon 089/637 44 48  
**geöffnet 0-24 Uhr**

## Die Superangebote

Hier eine kleine Auswahl unserer tollen Angebote:

- Diskettenstation für C-64/C-128/C-16/Plus 4 **DM 298,-**
- Farbmonitor für C-64/C-16/Plus 4, Amiga, Atari ST **DM 498,-**
- Drucker Citizen 120 D (seriell oder parallel) **DM 498,-**
- Atari 1040 ST mit doppelseitiger Floppy, Maus, 1 MB, Monochrome-Monitor **DM 1499,-**

Und natürlich bieten wir ständig eine große Auswahl an toller Software für C-64/C-128, Amiga, Atari ST und C-16/116/Plus 4 an. Fordern Sie deshalb noch heute unseren großen, kostenlosen Katalog an! (Bitte unbedingt Computertyp angeben.)

Selbstverständlich führen wir auch PD-Software:

- Katalogdiskette CP/M **DM 5,-**
- Katalogdiskette IBM **DM 5,-**
- Katalogdiskette Atari ST **DM 8,-**
- Katalogdiskette Amiga **DM 8,-**

Und wenn Sie dann noch evtl. in unserer Nähe sind, besuchen Sie unseren Hard/Softwareshop in der Bahnhofstr. 21, Löhne 1.

Computer Soft/Hardware

**R. Lindenschmidt**

Pf. 1328, 4972 Löhne 2, Tel.: 05732/72849 o. 12833  
Computershop: Bahnhofstr. 21, 4972 Löhne 1  
Btx: 05732/71061



## POKE-Ecke

### Hades Nebula

Wenn die C 64-Version von »Hades Nebula« bisher zu schwer war, kann jetzt aufatmen. Dank der Hilfe von M. Dahm aus Mettmann kann man sich jetzt gefahrlos auf die Gegner stürzen. Hier die POKES:  
POKE 2279, 0 bis 255 für bis zu 255 Leben,  
POKE 6505, 76  
POKE 6505, 113  
POKE 6507, 25 für unendlich viele Leben. Man kann sogar mit POKE 7180, 96 die Landschaft von allen Gegnern säubern. Allerdings wird das Spiel dann schnell langweilig — ein Ballerspiel ohne Gegner bringt nicht viel. Gestartet wird in jedem Fall mit SYS 18550.

### Sarcophaser

Markus Wozyne aus Gutweiler ist auf seinem Amiga auf den Cheat-Modus zu »Sarcophaser« gestoßen. Sobald die Highscore-Liste erscheint, drückt man die Tasten F3, F5 und F6 gleichzeitig. Dann ist der Cheat-Modus aktiv, und man hat unendlich viele Leben, um sich auszutoben. Viel Spaß beim Ballern!

### The Bard's Tale I

Bard's Tale-Tricks und kein Ende: Jetzt ist die IBM-Version dran. Der Kniff, den Jan Vahrenhold aus Münster herausgefunden hat, ist ganz einfach: Man drückt in der Stadt Skara Brae die Taste »Z«. Daraufhin erscheint im Special Slot ein Stone Elemental (AC-Wert 2, 2 bis 33 Hitpoints, keine Spellpoints) und räumt kräftig auf; meistens um die 50 bis 70 Punkte. Level-Eins-Charaktere kommen so schnell und gut beschützt zu höheren Erfahrungsstufen. Netter Trick, nicht wahr?

### Better Dead than Alien

Frank Kunzmann aus Hohenaspe hat die Codes für das ST- und Amiga-Spiel »Better Dead than Alien« aufgeschrieben.

Elektra  
Syzygy  
Drambuie  
Plug  
Mayonnaise  
Faucet  
Potato  
Woomera  
Narcissus  
Debutante  
Firkin  
Acoustic  
Triptych  
Jabberwocky  
Whimsical  
Carnucopia  
Punjab  
Tiddly Pom  
Kewpie Doll  
Sepulchre  
Euphemism  
Crossword  
Quarantine

### Repton III

Alexander Coenen und Mark-Ulrich Maier aus München haben zusammen die Paßwörter zu »Repton III« (C 64) herausgefunden.  
A: Prelude 89529  
B: Citadel 86102  
C: Morning 81761  
D: Arkward 00344  
E: Fritter 40467  
F: Lawless 13567  
A: Toccata 40126  
B: Upstart 68778  
C: Octagon 41507  
D: Reserve 78612  
E: Revenue 26429  
F: Chaotic 85055  
A: Phoenix 06663  
B: Contest 81854  
C: Finale 30108  
D: Student 67407  
E: Average 40674  
F: Enliven 77684

### Bubble Bobble

Diesmal gibt's einen Tip zur Schneider CPC-Version zu dem Geschicklichkeitsspiel »Bubble Bobble«. Markus Schneider aus Hennet hat den Code für den zweiten Teil:  
ZZ44V4XZ  
ZZZXZV5Z  
ZZ4434VZ  
Z1Y24V11  
So kann man sich schnell einmal das Obermonster ansehen. Viel Spaß!

### The Great Giana Sisters

Markus Pfeiler aus Hilden hat einige witzige POKES für »The Great Giana Sisters« (C 64) herausgefunden. Nach einem Reset tippt man einen der folgenden POKES ein:  
POKE 53277, 255: Sprites werden größer  
POKE 53277, 9: Ball ist größer  
POKE 53277, 80: jedes 2. Sprite ist größer  
POKE 7450, 96: mehr Zeit  
POKE 2523, 255: mehr Zeit  
POKE 2447, 100: mehr Leben  
POKE 6664, 96: die Brücken bleiben erhalten  
POKE 7326, 173: unendlich viele Diamanten in den Steinen  
POKE 2213, 164: Giana ist Punkerin und kann schießen  
POKE 4242, 42: Sprung sieht anders aus  
POKE 5083, 5: die Laufbewegung entfällt  
POKE 4096, 234: kein Scrolling mehr; unspielbar!  
POKE 10787, 109: die Sprites werden ausgeschaltet  
POKE 3732, 28: Wolken haben eine andere Farbe  
POKE 13501, 234:  
POKE 13502, 234:  
POKE 5112, 0: Giana fällt von oben ins Spielfeld  
POKE 10774, 24:  
POKE 10831, 24:  
POKE 10842, 109:  
POKE 10778, 109: Damit kann man problemlos jeden High-Score brechen. Bitte versucht die POKES erst einmal einzeln aus, bevor Ihr sie kombiniert; alle POKES zusammen können einen Absturz zur Folge haben. Gestartet wird mit SYS 2112.

Hier noch einmal der Cheat-Modus für den C 64, ganz einfach erklärt: Man drückt in einer beliebigen Phase des Spiels gleichzeitig die Tasten »ARMIN«. Man bekommt einen saftigen Zeitbonus auf sein Punktekonto addiert und startet im nächsten Level. Vorsicht: der Trick funktioniert nur bis Level 32, im letzten bewirkt er nur einen üblen Absturz.

### Beyond the Ice Palace

POKES für die C 64-Version des Action-Spiels hat Sascha Zupancic aus Erlangen herausgefunden. Mit  
POKE 91223, 234  
POKE 91214, 234  
POKE 91225, 234  
POKE 5918, 234  
POKE 5919, 234  
POKE 5920, 234

bekommt man unendlich viele Leben und mit  
POKE 16250, 234  
POKE 16251, 234  
POKE 16252, 234  
unendliche viele »Summon Elemental«-Extras. Gestartet wird mit  
SYS 2062.

### Road Runner

Ludwig Neuberger aus Troisdorf ist auf den Cheat-Modus für die CPC-Version von »Road Runner« gestoßen. Man drückt einfach im Titelbild die Tasten »U« und »S«. Dann erscheint auf dem Bildschirm die Meldung »Cheat Mode«, und man hat unendlich viele Leben im Spiel.

### Pro BMX Simulator

Rainer Övelgönne aus Essen ist auf den Trick gestoßen, wie man keine Zeit bei dem C 64-Spiel »Pro BMX Simulator« mehr verliert: Nach einem Reset gibt man POKE 8692, 0 ein und startet dann mit SYS 4096 — schon kann man viel gelassener ans Spielen gehen. Der POKE funktioniert sowohl bei der Standard- als auch bei der Experten-Version.

### Apollo 18

Haben Sie sich auch schon geärgert, daß Sie bei »Apollo 18« (C 64) die höheren Missionen nicht zu Gesicht bekommen? Mit den POKES von Hubert Feyrer aus Mallerdorf ist es kein Problem, sich jede Phase der Mission einzeln auszuwählen. Man lädt das Spiel, macht einen Reset in das Titelbild und gibt einen der folgenden POKES ein:  
POKE 2356, 1 — Mission Control  
POKE 2356, 2 — Docking  
POKE 2356, 4 — Course Correction  
POKE 2356, 6 — Lunar Landing  
POKE 2356, 7 — Eva Moon Walk  
POKE 2356, 8 — Lunar Start  
POKE 2356, 9 — Eva Space Walk  
POKE 2356, 11 — Re-Entry  
Nachdem man sich für seine Mission entschieden hat, startet man das Spiel mit SYS 2335.



# KORONA SOFT

Hotline

0 52 41 /  
2 66 36

## IBM

BARD'S TALE I	79,-
CHARLIE CHAPLIN	69,-
DIE FUGGER	59,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
HANSE	79,-
OOZE	69,-
ROCKFORD	53,-
TETRIS	53,-

## ATARI ST

ARMAGEDDON MAN	61,-
BARD'S TALE I	79,-
BLACK LAMP	59,-
BERMUDA PROJECT	69,-
BUGGY BOY	53,-
CAPTAIN BLOOD	69,-
DIE FUGGER	59,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
GAUNTLET II	53,-
HANSE	69,-
LEGEND OF SWORD	69,-
OOZE	69,-
OUT RUN	53,-
PANDORA	53,-
PHANTASIE III	61,-
RETURN TO GENESIS	59,-
ROCKFORD	53,-
TETRIS	53,-
THE SENTINEL	53,-
THUNDERCATS	53,-
XENON	59,-

## COMMODORE 64

Kass / Disk

ARMAGEDDON MAN	43,- / 43,-
BARD'S TALE I	--,- / 40,-
BARD'S TALE II	--,- / 49,-
BARD'S TALE III	--,- / 59,-
BLACK LAMP	29,- / 43,-
BUGGY BOY	29,- / 43,-
CHUCK YEAGER'S AFT	33,- / 53,-
CORPORATION	33,- / 43,-
DESOLATOR	33,- / 43,-
DIE FUGGER	29,- / 43,-
ELITE	43,- / 53,-
FOOTBALL MANAGER II	33,- / 43,-
GAUNTLET II	33,- / 39,-
KONAMIS ARCADE COLLECTION	43,- / 53,-
MANIAC MANSION	--,- / 43,-
OOZE	--,- / 59,-
OUT RUN	33,- / 33,-
PANDORA	33,- / 43,-
PHANTASIE III	--,- / 49,-
POWER AT SEA	33,- / 43,-
RING OF ZILFI	--,- / 43,-
ROADWAR EUROPE	33,- / --,-
TETRIS	29,- / 33,-
TOY SHOP	--,- / 99,-
WASTELAND	--,- / 53,-
WINTER EDITION	--,- / 43,-

## AMIGA

ARMAGEDDON MAN	61,-
BARD'S TALE I	79,-
BARD'S TALE II	69,-
DIE FUGGER	59,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
FUTURE TANK	43,-
INTERCEPTOR F 18	69,-
OBLITESATOR	69,-
OOZE	69,-
PHANTASIE III	53,-
PORTS OF CALL	69,-
ROCKFORD	53,-
SARCOPHASER	53,-
SUPERSTAR ICE HOCKEY	69,-
TETRIS	53,-
THE III STOOGES	69,-
THE SENTINEL	53,-
XENON	59,-

## SCHNEIDER CPC

Kass / Disk

BARD'S TALE 1	29,- / 49,-
BUGGY BOY	29,- / 43,-
DESOLATOR	33,- / 43,-
DIE FUGGER	--,- / 43,-
ELITE	43,- / 61,-
FOOTBALL MANAGER II	33,- / 43,-
GAUNTLET II	33,- / 43,-
HANSE	33,- / 61,-
OUT RUN	33,- / 43,-
TETRIS	29,- / 33,-

## SEGA

AFTERBURNER	79,-
ALIEN SYNDROME	69,-
GHOST HOUSE	49,-
GREAT BASEBALL	59,-
GREAT GOLF	

Weitere Programme auch für  
IBM, Schneider, Atari ST, Commodore 64  
und Commodore Amiga.

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

**KORONA-SOFT**  
Postfach 3115  
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neu-  
erscheinungen für Sie am Lager.  
Rufen Sie uns an oder fragen Sie  
nach dem neuen Gesamtkatalog.

**KORONA-SOFT**  
Postfach 3115  
4830 Gütersloh 1

## Bestell-Coupon

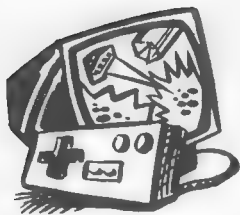
### Versand-Kosten:

Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM,  
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8,-,  
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

Hiermit  
bestelle ich  
folgende Spiele:

Name:	Disk	Cass.
Straße:		
PLZ/Ort:		
Telefon:		
Alter:		
Computersystem:		

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!



## Videospiel-Tips

### Fantasy Zone II (Sega)

In Power Play 5 haben wir schon einige geheime Shops in der »Fantasy Zone II« aufgestöbert. Sascha Braun aus Dudweiler hat noch mehr versteckte Extras gefunden.

In Runde 3 gibt es sowohl einen geheimen Shop (Szene am See, ganz unten, rechts neben der etwas höher gelegenen Warp-Zone), als auch eine Uhr (Szene mit roter Warp-Zone, links daneben, ganz unten).

In Runde 5 findet man neben dem schon bekannten geheimen Shop ebenfalls eine Uhr (Szene mit den Springbrunnen, in der Mitte des Bildschirms, zwischen den beiden Warp-Zones).

In Runde 6 gibt es einen geheimen Shop (Berg-Szene, in der Mitte des Bildschirms) und eine »Blue Bottle« (Anfangs-Szene, ganz unten, links neben dem sichtbaren Shop).

In Runde 7 findet man schließlich noch eine Uhr (Szene in der Wüste, fast ganz unten).

### Alex Kidd (Sega)

Das Superspiel »Alex Kidd in Miracle World« beschäftigt immer noch viele Sega-Fans. Uns erreichen laufend Anfragen, was es denn mit dem Hirota-Stein und dem letzten Raum, wo am Boden viele verschiedene Symbole zu sehen sind, auf sich hat. Hier nun die Antwort.

Auf dem Hirota-Stein erkennt man die Reihenfolge, in der Ihr über die Symbole in dem besagten Raum laufen müßt. Also einfach den Hirota-Stein anwählen und sich die Symbol-Folge notieren. Gelesen wird der Stein von rechts oben nach links unten. Also zuerst die rechte Spalte von oben nach unten, dann die mittlere von oben nach unten und schließlich die linke Spalte von oben nach unten.

### Super Mario Bros. (Nintendo)

Das Rätsel ist gelöst: Endlich wissen wir, wie man bei »Super Mario Bros.« in die Negativ-Welt kommt. Die Lösung haben wir einem amerikanischen Nintendo-Freak zu verdanken, der den Trick auf Anfrage eines anderen Nintendo-Besitzers in eine internationale Mailbox eingespielt hat.

Am Ende der Welt 1.2 muß man nicht in die Röhre eintauchen, die einen wieder an die Oberfläche führt, sondern auf die Röhre springen. Wichtig ist, daß der Bildschirm so weit wie möglich nach links gescrollt

ist. Nun sollte der zweite Stein von rechts zerbröseln werden (das gelingt natürlich nur, wenn Ihr Super Mario seid). Jetzt muß man geduckt in den Stein ganz rechts hineinspringen (dabei darf er nicht kaputtgehen). Leider klappt dieser Trick nicht bei jedem Versuch. Deshalb nicht die Geduld verlieren, und den Stein immer wieder anspringen. Bleibt Mario schließlich im Stein hängen, wird er in die Warp-Zone transportiert. Taucht man nun in eine der Röhren ein, landet man in der heiß ersehnten Negativ-Welt.

### Double Dragon (Spielautomat)

Stefan Thomson aus Ellingstedt spielt oft und gerne den Automaten »Double Dragon«, der demnächst für Computer und Videospiel-Systeme umgesetzt werden soll.

Um die kleinen und großen Rabauken zu besiegen, stellt man sich am besten mit dem Rücken zum Gegner. Wenn nun ein Halunke angeträt

kommt, drückt man die »Jump«- und »Punch«-Taste gleichzeitig. Der Gegner hat dann den Ellbogen im Gesicht und kippt einfach um. Das kann man solange wiederholen, bis er endgültig k.o. ist. Waffen wie Peitsche, Keulen oder Dynamit sind dank diesem Kniff nicht mehr so wichtig.

### My Hero (Sega)

Wer bei »My Hero« immer zu früh ins Gras beißt, dem kann nun geholfen werden. Jörg Brockmeier aus Coesfeld hat entdeckt, wie man sich einige Extra-Leben erspielen kann.

Kurz vor Ende des ersten Levels kommen vier Bulldoggen auf einen zu. Wenn Ihr nun die ersten drei Hunde von vorne wegkickt, über den vierten hinwegspringt und ihn anschließend von hinten treten, erhaltet Ihr ein Extra-Leben. Solange man nicht aus dem Bild hinausläuft, kann diese Prozedur beliebig oft wiederholt werden.

### Kid Icarus (Nintendo)

Nachdem wir in der letzten Ausgabe eine Karte zu Welt 1.4 veröffentlicht haben, präsentieren wir diesmal die Karte zu Welt 2.4, die von Gerd Schulze aus Stuttgart stammt.

Gerd hat noch einen Tip für die Festungen. Die Verwandlung in eine Aubergine könnt Ihr verhindern, indem Ihr in den entsprechenden Räumen einen Gegner berührt. Die Spielfigur blinkt dann kurze Zeit und kann solange nicht verwandelt werden.

druck steigt die Anzeige um zwei Punkte, was jeweils einer neuen Strecke (insgesamt acht) entspricht. Wer das Schlußbild sehen will, der muß mehr als 70mal Knopf B drücken. Um das Spiel mit der gewünschten Strecke zu starten, gleichzeitig das Joypad nach schräg rechts oben halten und »Start« drücken.

Außerdem bietet Rad Racer einen »Continue«-Modus. Einfach Knopf A und »Start« gleichzeitig drücken.

### Afterburner (Sega)

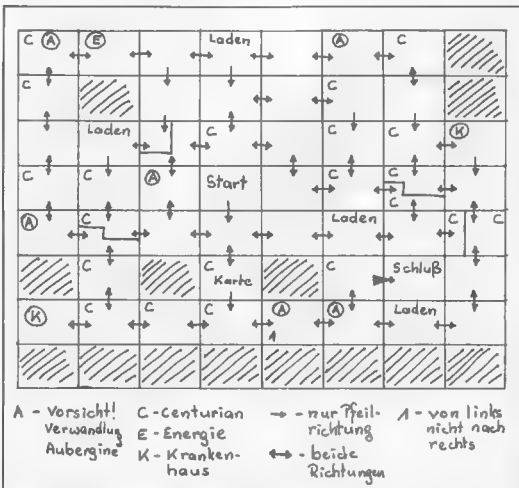
In dem aufreibenden Luftkampf ist schon so mancher Flieger am Boden zerschellt. Harald Gebauer aus Altdorf hat einen Tip parat, der allen »Afterburner«-Fans weiterhilft.

Bis Level 11 kann man allen feindlichen Geschossen ausweichen, indem man nach rechts oder links abdreht, wenn die Torpedos auf einen zukommen. Ab Level 12 hilft eine andere Taktik: Man muß nun nach oben oder unten ausweichen, um nicht getroffen zu werden.

Die Anleitung zu Afterburner ist übrigens nicht ganz fehlerfrei. Neben einigen anderen Ungereimtheiten klappt der dort erwähnte »Continue«-Modus nur bis zum elften Level. Eine etwas präzisere Anleitung hätte viele begründete, aber im Endeffekt überflüssige Reklamationen (»Hilfe, mein Modul ist kaputt!«) von verunsicherten Afterburner-Besitzern verhindert.

### Rad Racer (Nintendo)

Mit folgendem Trick kann man bei »Rad Racer« die Strecken anwählen. Nachdem die »Start«-Taste gedrückt wurde und man sich einen Wagen ausgesucht hat, könnt Ihr mit Knopf B die Tachometer-Anzeige regeln. Mit jedem Knopf



Hier seht Ihr die Karte zu Welt 2.4 im Spiel »Kid Icarus«



# Preise Cracked by CWM

Preissenkung bei vielen Artikeln!!! Z. B. bei Nintendo-Spielen s. u.

Das bietet nur CWM:

**Nintendo®**

Icehockey	65,-	Metroid	85,-	Legend of Zelda	89,-
Super Mario Bros.	65,-	Punch Out	85,-	Nintendo-Vorführkoneole	199,-
R. C. Pro Am	75,-	Adventure of Link	89,-	Fitneßmatte + 5 Spiele	170,-

**SEGA**

Durch eigenen Import\* viele Titel ab Lager bereits lieferbar, z. B. Penguinland (Batterie), Maze Hunter 3D, Space Harrier 3D, Rescue Mission (Zapper), Parfour Games, Icehockey + Trackball, Aztec Adventure sowie alle anderen Sega-Artikel, z. B. Alex Kidd II 69,-; Zillion II 59,- usw.

**Außerdem:**

Sega-RGB-Kabel 39,-, NES-AV-Kabel 29,-, Arcade LPs + CDs (z. B. Sega, Nintendo), Joysticks für S/N. (Competition Pro, Konix Speedking), Sega/Nintendo-Usergemeinschaft (P. C. Engine, Tips, News, Zeitung ...)

**Telefonhotline: 053 24/4204**

Der Sega/Nintendo-Spezialversand:  
**CWM-COMPUTERVERSAND THOMAS MUST**

Postfach 1212-3387 Vienenburg  
Tel.: 05342/4204 - Telex: 953876 must  
CWM-USERGEMEINSCHAFT  
Postfach 1352 - 3388 Bad Harzburg 1

\* solange Vorrat reicht

**Go-To Datacenter**

Discount Preishits	C64 D	C64 K	Amiga	St
16. Arctic Fox	14,50			
17. Art Studio	14,50			
18. Boulderdash Constr	14,50			
19. Cholo	14,50	9,50		
20. Elite Collection	14,50	9,50		
21. Elite 6-Pack Vol. 2	14,50	9,50		
22. Golf Constructionset	14,50			
23. Hades Nebula	14,50	9,50		18,50
24. Mario Brothers	14,50			
25. Nemesis	14,50	9,50		
26. Nanarama	14,50			
27. Sentinel	14,50	9,50		
28. Starglider	14,50	9,50		
29. The Newsroom	29,00			
30. They stole a million	14,50	9,50		
31. Tranter	14,50			
32. Zynaps	14,50			
33. Golden Path	14,50			18,50
34. Space Shuttle	14,50			18,50
35. Captain America	14,50			
36. Computer Hits Nr. 3	14,50			
37. Schachschule	14,50			
38. Side Wize	14,50			
39. Star Paws	14,50			
40. Siffilip + Co.	14,50			
41. Thundercats	14,50			
42. Exolon	14,50			

Weitere 1000 Softwarekombinationen vorrätig. Fordert unseren umfangreichen Softwarekatalog an.  
**Expressbestellung** Einsenden an: GO-TO Datacenter - Hehestraße 84 - 4600 Dortmund 1  
Keine Versandkosten ab DM 100,- Auftragswert (sonst DM 5,-) oder gleich mitnehmen bei:

**Go-To Datacenter**

Berlin 12, Windscheidestraße 6, Tel. 030/324 1941  
Bielefeld 17, Oldenburger Straße 287, Tel. 0521/20 53 22  
Dortmund 1, Hehestraße 84, Tel. 0231/10 26 34  
Düsseldorf 1, Karl-Rudolf-Straße 167b, Tel. 0211/37 96 76  
Frankfurt 1, Mainzer Landstraße 127a, Tel. 069/25 27 57  
Freiburg, Malteserordenstraße 1, Tel. 07 61/47 29 66  
Hamburg 1, Klosterwall 4-6, Tel. 040/33 79 66  
Hannover 1, Berliner Allee 13, Tel. 0511/34 35 43  
Köln 1, Hansa-Ring 102, Tel. 0211/33 62 44  
München 40, Schiedlheimer Str. 207, Tel. 089/3 00 66 89  
Nürnberg, Ghiblienhofstraße 16, Tel. 0911/41 66 01  
Stuttgart 1, Schwabenbergstraße 106, Tel. 0711/26 58 06

**Joysoft**

laut Umfrage einer deutschen Software-Zeitschrift sind wir  
**DEUTSCHLANDS  
BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS  
MIT DEM BESTEN SERVICE  
UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH**

**24 Std. Bestell-Annahme  
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage  
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung**

**ZAK MC CRACKEN**

**C64 DISK 44.90  
IBM 64.90**

ATARI ST  
20 000 MEILEN UNTER DEM MEER 64.90  
ARKANOID II 54.90  
BOMBAJACK 49.90  
CORRUPTION 59.90  
EMPIRE STRIKES BACK 49.90  
FIRE AND FORGET 59.90  
JAPAN SCENERY DISK 99.00  
JUL 99.00  
KAISER 49.90  
MICKEY MOUSE 49.90  
NETHERWORLD 49.90  
OVERLANDER 49.90  
SPACE QUEST II 49.90  
SUPERSTAR EISHOCKEY 64.90  
VERLUS 54.90

**C64 (AUSZUG AUS DER LISTE)**  
BARBARIAN II 37.90  
BARD'S TALE I, II, III, JEWELS 49.90  
CARRIER COMMAND\* 37.90  
EMPIRE STRIKES BACK 39.90  
FOOTBALLMANAGER II 39.90  
FUGGER 44.90  
L.A. CRACK DOWN 39.90  
MICKEY MOUSE 37.90  
NETHERWORLD 39.90  
PRESIDENT IS MISSING 39.90  
ROADBLASTERS 37.90  
SALAMANDER 39.90  
SIRIAD 39.90  
THREE STOOGES 37.90  
WASTELAND 49.90

**STREETFIGHTER**

**C64 DISK 39.00  
ATARI ST 59.90  
AMIGA 64.90**

**KATAKIS**

**C64 DISK 44.90  
AMIGA 49.90**

IBM  
BIONIC COMMANDO 49.90  
DREAM WARRIOR 49.90  
GAUNTLET 37.90  
L.A. CRACKDOWN 49.90  
THE PRESIDENT IS MISSING 64.90  
ULTIMA V 69.90  
NINTENDO  
EISHOCKEY 89.00  
R.C. PRO AM 79.00  
ZELDA 2 84.90

SEGA  
ALEST\* 89.00  
ZILLION II\* 59.90  
MAZE HUNTER\* 79.90

**SOMMEROLYMPIAD 88**

**C64 DISK 44.90  
ATARI ST 54.90  
AMIGA 59.90**

**WEITERE ANGEBOTE  
IN UNSERER  
KOSTENLOSEN  
PREISLISTE!**

Wir halten ständig  
einige 1000 Programme  
für Sie ab Lager -  
Neuerscheinungen wöchentlich!

Lieferung nach Verfügbarkeit.  
\* Artikel bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

**Besucht uns doch mal (10 - 13 Uhr, 14 - 18.30 Uhr)**

Laden und Versand:	Laden Köln 1:	Laden Düsseldorf:
Berrenrath Str. 159 5000 Köln 41 Tel.: (0221) 41 66 34	Matthiasstr. 24-26 5000 Köln 1 Tel.: (0221) 23 95 26	Pempelforterstr. 47 4000 Düsseldorf 1 Tel.: (0211) 36 44 45

**ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER**

**02 21 - 41 66 34 10 - 18.30 Uhr  
02 21 - 42 55 66 24-Std. Service**

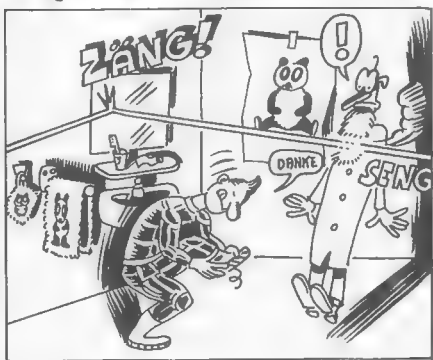
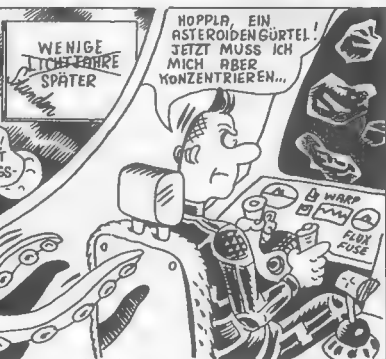
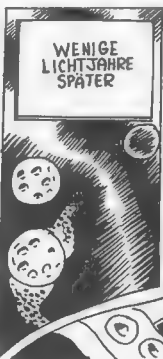
# STARKILLER



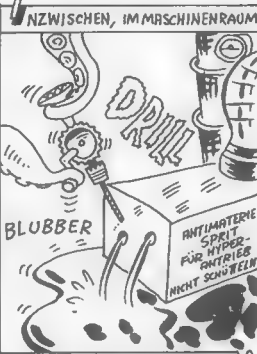
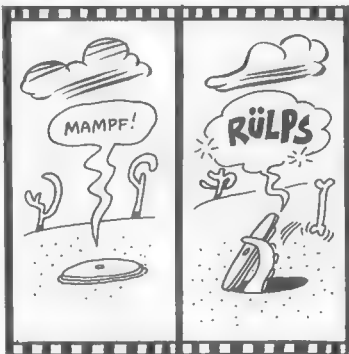
VON ROSE POYCE  
HEINI LEHMARDT  
BORIS SCHNEIDER



DOCH WAS DIE MANNSCHAFT NICHT WEISST: DAS TENTAKEL, EIN UNHEIMLICHES WESSEN AUS EINER FREMDEN WELT, IST AN BORD. ES HAT DEN AUFTRAG, STARKILLER ZU ELIMINIEREN!







5000 LICHTJAHRE VON DER ZIVILISATION ENTFERNT... EIN MORDLÜSTERNES TENTAKEL AN BORD... STARKILLERS CHANCEN DIE NÄCHSTE POWERPLAY ZU ERLEBEN, STEHEN DENKBAR SCHLECHT!

# Nintendos gesammelte Werke

Bei den vielen Modulen für das Nintendo Entertainment System ist es nicht ganz einfach, die Übersicht zu behalten. »Hat das Spiel im Power Play-Test gut abgeschnitten oder war es ein Flop?« ist eine der Fragen, die sich Nintendo-Besitzer vor einem Modul-Kauf immer wieder stellen. Um Euch das Nachblättern in älteren Power Play-Ausgaben zu ersparen, haben wir alle in Deutschland erhältlichen und für die nächsten Monate angekündigten Nintendo-Module.

**Auf diesen beiden Seiten finden Nintendo-Freaks alles, was das Herz begehrt: Sämtliche Spiel-Module und das komplette Zubehör-Programm fürs NES auf einen Blick.**

Neben dem Namen des Spiels seht Ihr eine Kurzbeschreibung des Programms. Dort werden mit wenigen Worten das Spielprinzip erklärt und Highlights genannt. Wem unser Kommentar zu knapp ist, der soll bitte den ausführlichen Test in der entsprechenden Po-

wer Play lesen (sofern über das Modul schon berichtet wurde). Schließlich sind noch eventuelle Besonderheiten, der Preis und die Power-Wertung jedes Moduls aufgeführt.

Da wir ab dieser Power Play unser Wertungs-System ändern, haben wir die alten Wertungen an das neue System angepaßt (Umrechnungs-Formel: Alte Power-Wertung x 10). Spiele, die in früheren Ausgaben noch nicht getestet wurden, haben wir neu bewertet. (mg)

Alle Module für  
das Nintendo-  
Videospiel

Spiel	Kurzbeschreibung	Besonderheiten	Test in Ausgabe	Preis	Power-Wertung
<b>Action</b>					
Gradius (Nemesis)	Fantastische Umsetzung des Spielhallen-Hits. Sieben Levels, tolle Grafik, fetzige Musik, tonnenweise Gegner-Sprites und Action pur.	—	PP4	89 Mark	85
<b>Action-Adventures</b>					
Castlevania	Gruselige Action in Draculas Schloß. Versteckte Extras, schöne Grafik, Scrolling und viel Spielwitz.	—	PP4	89 Mark	80
Kid Icarus	Gutes Action-Adventure mit Action satt. Wenig Puzzles, viel Geschicklichkeit, Paßwort-Feature.	—	PP1	89 Mark	75
Metroid	Stimmungsvolles Action-Spiel mit vielen Puzzles. Hoher Spielspaß, viele versteckte Extras, Paßwort-Feature, durchdachtes Spielkonzept.	—	PP4	89 Mark	80
The Goonies II	Tolle Geschicklichkeits-Grübeleien mit abwechslungsreicher sowie guter Grafik und schöner Musik. Viele Extras, Paßwort-Feature.	—	PP5	89 Mark	80
The Legend of Zelda	Hervorragendes Action-Adventure mit schlichter Grafik, aber pfundweise Spielwitz. Heute schon ein Klassiker.	Ba	PP2	99 Mark	85
Zelda II: The Adventure of Link	Fantastischer Nachfolger des Superhits. Bessere Grafik, stimmungsvolle Musik, viele Puzzles und enorm hoher Spielspaß.	Ba	PP6	99 Mark	85
<b>Sportspiele</b>					
Athletic World	Modul mit fünf witzigen, aber schweißtreibenden Sportarten für die Muskelkater-Matte. Toller Party-Gag.	FC	PP3	—	70
Ice Hockey	Beste Eishockey-Simulation, die zur Zeit erhältlich ist. Zwei-Spieler-Modus, Computer-Gegner. Ein Muß für alle Sportspiel-Fans.	—	PP5	69 Mark	95
Golf	Mittelmäßiges Golfspiel für ein bis zwei Spieler. Nur 18 Löcher. Steuerung ähnlich wie bei »Leader-board«.	—	PP2	69 Mark	50
Mike Tyson's Punch-Out	Erstklassiges Bildschirm-Boxen gegen 14 verschiedene Computer-Gegner. Tolle Grafik, viele Gags, sehr hohe Spielmotivation.	—	PP4	89 Mark	80
Pro Wrestling	Gute Catch-Simulation mit etlichen Computer-Gegnern. Viele Schlagtechniken, komplizierte Steuerung, Zwei-Spieler-Modus.	—	PP4	79 Mark	65
Slalom	Unterhaltsames Slalom-Rennen mit 24 verschiedenen Strecken. Rasante, fließende 3D-Grafik, Trick-Ski-Einlagen.	—	PP3	69 Mark	60
Soccer	Durchschnittliches Fußball-Spiel für ein oder zwei Spieler. Fünf Computer-Gegner, kleine Spielfiguren, horizontales Scrolling.	—	PP3	69 Mark	55
Tennis	Hervorragende Tennis-Simulation für einen Spieler (gegen Computer) oder zwei Spieler (nur Doppel gegen Computer, kein Einzel gegeneinander).	—	PP2	69 Mark	80
Urban Champion	Miserables Prügelspiel für ein oder zwei Hobby-Rowdys. Zwei Halbstarke boxen auf der Straße (nur zwei Angriffsschläge).	—	PP2	69 Mark	15
Volleyball	Gute, technisch anspruchsvolle Volleyball-Simulation. Zwei-Spieler-Modus, Computergegner, kleine Spielfiguren.	—	PP4	69 Mark	65
<b>Rennspiele</b>					
Excite Bike	Horizontal scrollendes Hindernis-Motorrad-Rennen mit Strecken-Editor. Anfangs recht motivierend, auf Dauer zu wenig Abwechslung.	—	—	69 Mark	54
Mach Rider	Actionreiches Motorrad-Rennen mit Strecken-Editor. Gegner und Hindernisse kann man abschleßen. Schlichte, aber schnelle 3D-Grafik.	—	—	69 Mark	42
R.C. Pro-Am	Spektakuläres Autorennen ähnlich wie »Super Sprint« mit Scrolling und vielen tollen Extras. Mächtig empfehlenswert.	—	PP5	89 Mark	85
Rad Racer	Schnelles Autorennen mit absolut fließender 3D-Grafik. Acht verschiedene, hügelige Strecken, schöne Musik.	—	PP4	89 Mark	75

## Erklärungen zur Modul-Übersicht

FC — wird zusammen mit dem Fitness-Center verkauft (Preis: 198 Mark)  
 LP — nur mit der Lichtpistole (Zapper) spielbar  
 Gr — liegt dem Grundgerät bei  
 Ba — Modul mit eingebauter Batterie; deshalb Spielstand speicherbar.

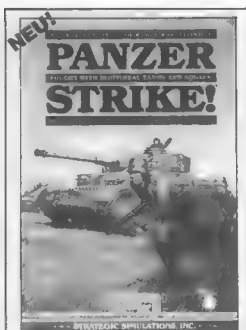
## Zubehör für das Nintendo Entertainment System

Lichtpistole: Zapper 69 Mark  
 Joystick: Competition Pro 69 Mark  
 Joystick: Speed King 49 Mark  
 Joystick: Wico 59 Mark  
 Fitness-Center: 198 Mark (inklusive Modul)



Spiel	Kurzbeschreibung	Besonderheiten	Test in Ausgabe	Preis	Power-Wertung
<b>Geschicklichkeits-Spiele</b>					
Balloon Fight	Witzige »Joust«-Variante für bis zu zwei Spieler (gleichzeitig). Alleine weniger unterhaltsam.	—	PP1	69 Mark	65
Ciu Ciu Land	Originalleses Geschicklichkeits-Spiel. Etwas an »Pac-Man« angelehnt. Zwei Spieler gleichzeitig.	—	PP3	69 Mark	65
Donkey Kong	Unvollständige Umsetzung des Klassikers. Nur drei (statt vier) Bilder. Nur für Fans interessant.	—	—	69 Mark	47
Donkey Kong 3	Keine spielerische Ähnlichkeit zu den beiden Vorgängern. Erinnert entfernt an »Galaxian«.	—	—	69 Mark	41
Donkey Kong Jr.	Originalgetreue Version des Spielhallen-Hits. Gutes Geschicklichkeits-Spiel mit vier verschiedenen Bildern.	—	—	69 Mark	52
Ice Climber	Putziges Höpf-Kletter-Spiel für ein bis zwei Spieler (gleichzeitig). 32 verschiedene Bilder.	Gr	—	—	62
Kung Fu	Kaum Unterschiede zu »Kung-Fu Master«. Karate-Action in fünf Levels mit horizontalem Scrolling.	—	PP2	69 Mark	45
Mario Bros.	Gelungene Umsetzung des Spielautomaten-Klassikers. Für ein oder zwei Spieler (gleichzeitig).	—	PP1	69 Mark	65
Popeye	Nintendo-Version des Uralt-Arcade-Hits. Drei Bilder mit mickriger Grafik. Nur für Oldie-Freaks.	—	—	69 Mark	33
Pinball	Müder Flipper mit wenig spielerischen Finissen. Bestenfalls für Flipper-Fans interessant.	—	PP3	69 Mark	35
Super Mario Bros.	Geniales Geschicklichkeits-Spiel mit vielen versteckten Extras. Ein absolutes Muß für alle NES-Freaks.	—	—	69 Mark	92
Wracking Crew	Auf Dauer eintöniges Kletterspiel mit 100 Level und eingebautem Editor. Vertikales Scrolling.	—	PP1	69 Mark	35
<b>Lichtplattenspiele</b>					
Duck Hunt	Ziemlich müde Lichtplattens-Action. Zwei Spieler: Tontaubenschießen und Entenjagd.	LP	PP3	69 Mark	25
Gumshoe	Intelligentes Spielprinzip, bei dem man auch nachdenken muß. Mit Abstand bestes Lichtplattens-Spiel.	LP	PP3	79 Mark	70
Wild Gunman	Revolverhelden-Duell via Bildschirm. Wer schneller zieht, gewinnt. Auf Dauer sehr langweilig.	LP	PP5	69 Mark	25

Die Preisangaben beruhen auf Informationen der Hersteller/Vertriebe und enthalten die gesetzliche Mehrwertsteuer. Marktpreise können abweichen.



**Taktische Gefechtssimulation, 3600**  
Felder großes Spielfeld mit topografischem Gelände, 250 Waffensysteme aus WKII, 1-2 Spieler, Spieldauer 30 Std., Ostfront, Westfront und Afrika.

Deutsches Handbuch

**C64 DM 99,-**



**Strategische Simulation im Südpazifik 1942-1943, 79** Schiffsklassen, Träger, Schlachtschiffe, Zerstörer etc.

Deutsches Handbuch

1-2 Spieler, Spieldauer 50 Std.

**Apple, C64 DM 109,-**



**Für 1-3 Spieler, Szenario-Generator**  
Deutsches Handbuch für Amiga, Atari ST und IBM

**DM 129,-**

Alle Spiele ab Lager lieferbar.  
Farbkatalog gegen 1,- DM in Briefmarken!

**THOMAS MÜLLER**  
COMPUTER-SERVICE

Postfach 2526, 7600 Offenburg  
Telefon 0781/76921



**Diamond Soft - Mönchengladbach**

C64-Games	Disk	Kass	C64-Strategie-Games	88000'er Games	Amiga	ST
Apollo 18	49,95/39,95		Battle Cruiser	79,95	Bards Tale 1,2 ja	89,95/89,95
Bard's Tale 1/2/3 ja	59,95/39,95		Blamcar	49,95	Buggy Boy	59,95/59,95
Euro Soccer	49,95/39,95		Battlegroup	69,95	Carrier Command	59,95/89,95
Earth Orbit Station	59,95		Battlefront	69,95	Euro Soccer	59,95/59,95
Fugger	44,95/34,95		Computer Ambush	69,95	Football Manager 2	69,95/69,95
Football Manager 2	49,95/39,95		Carrier Force	79,95	Free & Forget	69,95/89,95
Impossible Mission 2	46,95/36,95		Germany 1965	89,95	Mawell	69,95/69,95
Infiltrator 2	46,95/36,95		Kampfgruppe	79,95	Out Run	69,95
September	59,95/44,95		Melch Brigade	79,95	Sargon III Schach	89,95
Pirates	49,95/39,95		Nam	59,95	Sindbad	59,95
Salamander	44,95/34,95		Panzer Grenadier	89,95	Superstar Icehockey	79,95/79,95
September	45,95/35,95		Patton VS. Rommel	69,95	Sub Battle Slim	89,95/89,95
Strike Fleet	54,95		Rabel Charge	79,95	Star Ray	99,95
Stealth Fighter	59,95/44,95		Roadwar Europa	59,95	Space Harrier	69,95
Streetsport Soccer	48,95/38,95		Sons of Liberty	79,95	Street Gang	89,95/89,95
The Train	49,95/39,95		Warship	79,95	Virus	69,95
Wasteland	59,95		Wargame Contr. Set	59,95	Widball	69,95/69,95
Winter Games Edit.	49,95/39,95		Wargame Greatest	59,95		

VERSAND PER NH + DM 5,- PORTO/VERPACKUNG  
LASSEN SIE SICH VON UNSERER SCHNELLIGKEIT ÜBERZEUGEN!  
24 STD. BESTELLANNAHME  
LADENLOKAL: 4050 MÖNCHENGLADBACH 1, REGENTENSTRASSE 178

**02161 / 21639**

**DIABOJO**



• Der Versand mit den besten Preisen! •

*Guten Tag.*

Wir machen keine großen Worte. Aber wir schicken jedem unsere Spiele-Liste für alle Commodores, Ataris, Amstrads, Schneiders, PCs...

Und wer uns kennt, bleibt uns treu. Denn Preis und Service sind o.k.!

*Bis bald.*

**DIABOJO**

Postfach 1640/2  
7518 Bretten  
☎ 072 52/86699

## Sven Faulhaber's Softwareversand

COMODORE 64	Amiga	ATARI ST
Produkt	Produkt	Produkt
Archie Force Four 21,-	Bard's Tale 79,-	Bard's Tale 89,-
Bard's Tale III 21,-	Buggy Boy 59,-	Buggy Boy 59,-
Base Commander 21,-	Battlegroup 69,-	Carrier Command 59,-
Dragon Warrior 21,-	Battlefront 69,-	Euro Soccer 59,-
Football Manager 2 21,-	Computer Ambush 69,-	Football Manager 2 69,-
Frederick 21,-	Carrier Force 79,-	Free & Forget 69,-
Hegemo 21,-	Germany 1965 89,-	Mawell 69,-
King of the Hill 21,-	Kampfgruppe 79,-	Out Run 69,-
Top Ten Collection 21,-	Melch Brigade 79,-	Sargon III Schach 89,-
	Nam 59,-	Sindbad 59,-
	Panzer Grenadier 89,-	Superstar Icehockey 79,-
	Patton VS. Rommel 69,-	Sub Battle Slim 89,-
	Rabel Charge 79,-	Star Ray 99,-
	Roadwar Europa 59,-	Space Harrier 69,-
	Sons of Liberty 79,-	Street Gang 89,-
	Warship 79,-	Virus 69,-
	Wargame Contr. Set 59,-	Widball 69,-
	Wargame Greatest 59,-	

C16/116 & PLUS/4	SCHNEIDER CPC
Produkt	Produkt
Archie Force Four 21,-	Base Commander 21,-
Bard's Tale 21,-	Bard's Tale 79,-
Base Commander 21,-	Battlegroup 69,-
Dragon Warrior 21,-	Battlefront 69,-
Football Manager 2 21,-	Computer Ambush 69,-
Frederick 21,-	Carrier Force 79,-
Hegemo 21,-	Germany 1965 89,-
King of the Hill 21,-	Kampfgruppe 79,-
Top Ten Collection 21,-	Melch Brigade 79,-
	Nam 59,-
	Panzer Grenadier 89,-
	Patton VS. Rommel 69,-
	Rabel Charge 79,-
	Roadwar Europa 59,-
	Sons of Liberty 79,-
	Warship 79,-
	Wargame Contr. Set 59,-
	Wargame Greatest 59,-

Gretis-Info gegen frankierten Rückumschlag • Bitte Computersystem angeben!  
SF Soft, Abt. F, Mühlenweg 7, 3401 Seulingen  
24h-Bestelltelefon (05507) 2361 • Bestellmenge über 100,- DM sind versandkostenfrei

Hier ist sie endlich: die High-Score-Ecke in der Power Play, die in vielen Leserbriefen gewünscht wurde.

Wir zählen natürlich auf Eure Mitarbeit. Uns sind High Scores zu allen Computer-, Video- und Automaten-Spielen herzlich willkommen. Wir picken uns dann jeden Monat die Top-Leistungen heraus und veröffentlichen sie. Klar, daß auch die Namen der Super-Spieler genannt werden.

Eines solltet Ihr allerdings bedenken: Wenn wir merken, daß bei 90 Prozent der Einsendungen geschummelt wird, dann werden wir die High-Score-Ecke wieder begraben. Seid also fair, und schickt uns nur ehrlich erspielte High-Scores, die ohne POKES oder

Cheat-Modi zustande gekommen sind. Es wäre toll, wenn Ihr dazuschreiben würdet, ob Ihr spezielle Taktiken angewandt habt, oder ob im 285. Level noch etwas ganz Außergewöhnliches passiert.

Um Euch ein bißchen anzu-spornen, haben wir hier in der Redaktion unsere High-Score-Büchlein durchgeschaut und ein paar aktuelle Scores herausgepickt. Also keine Müdigkeit vorschützen und ran an die Joysticks beziehungsweise Joypads. Schickt Eure High-Scores an folgende Adresse: Markt und Technik Verlag Redaktion Power Play Kennwort: Hall of Fame Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München

(mg)

**Heinrich:**

**Bomb Jack (ST):** 206.360

**Bionic Commando (C 64):** 57.580

**Punch-Out (Nintendo):** Piston Honda II in 2:01:97 Minuten versammelt

**Boris:**

**Virus (ST):** 27.349

**Impossible Mission II (ST):** 57.100

**Rescue on Fractalus (C 64):** 81.708

**Martin:**

**R.C. Pro Am (Nintendo):** 150.071

**R-Type (Spielautomat):** 243.400

**Fantasy Zone II (Sega):** 271.700

**Galaga 88 (PC-Engine):** 1.050.060

**Anatol:**

**Star Wars (ST):** 1.106.780

**Punch-Out (Nintendo):** 0:42:00 Minuten, um Glass Joe wegzuputzen

# LESEERBRIEF

## »Super« oder »Hilfe!«

Die recht kritischen Bewertungen der einzelnen Spiele finde ich sehr gut und unerläßlich. Zwar wurde schon des öfteren von Euch ein Spiel zerrissen, von dem ich persönlich sehr begeistert war, aber die Kritiken waren bei ehrlichem Zugeständnis meist gerechtfertigt.

Wenn ich mich aufgrund von Vorankündigungen auf ein Spiel freue, bin ich immer sehr auf Eure Bewertungen gespannt. Da fällt mir nicht gleich das Gesicht runter, wenn da ein »Na ja« rauskommt. Die Wertung wird ja schließlich vom jeweiligen Tester begründet. Ich wage dann immer ab, ob die aufgeführten Gründe die zu einer Abwertung führten, für mich von Bedeutung sind. Bin ich aber ein begeisterter Fan eines bestimmten Spiel-Genres, hält mich keine Kritik vom Kauf ab. Manchmal halte ich sogar negative Bewertungskriterien für positiv

(Ihr: »Zu langatmige Spiel-Sequenzen«. Ich: »Gottlob auch mal eine Entspannungsphase«).

Ich finde es daher nur natürlich, daß es vorkommen kann, daß der eine Tester »Super« sagt und der andere nur »Na ja«. Das zeigt doch ganz klar, wie unterschiedlich die Geschmäcker sind.

Gerhard Schulz, Iltshofen

## Briefe her!

Habt Ihr Fragen, Kritik, Lob und Anregungen auf Lager? Wollt Ihr Eure Meinung zur Spiele-Szene und Power Play loswerden? Dann nichts wie ran an Griffel oder Textverarbeitung und einen Leserbrief geschrieben! Unsere Adresse lautet:

**Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion Power Play  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München**

## Japanisch für Anfänger

In Ausgabe 5 habt Ihr gefragt, wer den japanischen Text auf dem Bildschirmfoto auf Seite 16 übersetzen kann. Egal, ob das ernsthaft gemeint war oder nicht, möchte ich dies tun. Die alte Frau sagt zu dem Titelhelden: »Ach, du willst diesen Kristall zum Tempel zurückbringen! Durchquere den Tunnel, der im Norden liegt«.

Yoshi Tambo, Hamburg

Über diesen Brief haben wir uns ganz besonders gefreut. Wir haben offengestanden nicht geglaubt, daß einer unserer Leser in der Lage wäre, den japanischen »Zelda II«-Text zu übersetzen. Yoshi hat's toll hinbekommen, wofür wir uns ganz herzlich bedanken. (hl)

## Pink Patzer

Zum »Pink Panther«-Test in Ausgabe 5: Ihr schreibt, daß die ST-Version kein Scrolling hat. Das stimmt nicht! Die ST-Version scrollt, aber dafür die CPC-Version nicht.

Simon Mensel, Niederstetten

Hoppla, diese Verwechslung war wirklich meine Schuld. Vielen Dank an Simon und alle anderen Leser, die mich auf den Fehler aufmerksam gemacht haben. (hl)

## Woher?

Rennt Ihr den Softwarefirmen die Bude ein, um an neue Testmuster zu kommen, oder wartet Ihr, bis ein Händler Euch ein Programm zuschickt? Manchmal vergeht zwischen dem Erscheinungsdatum eines Programms und dem dazugehörigen Testbericht nämlich eine ganz schöne Zeitspanne; bei anderen Zeitschriften ist das allerdings nicht anders.

Andreas Kleimann, Nordmeray

Wir bekommen unsere Testmuster direkt von den Softwarefirmen. Daß Spiele-Tests manchmal ein wenig spät erscheinen, hat einen anderen Grund. Der Redaktionsschluß von Power Play ist mehrere Wochen vor dem Erscheinungstag. Erscheint ein Spiel nach Redaktionsschluß, können wir's erst eine Ausgabe später testen. Ein konkretes Beispiel anhand der Seite, die Ihr gerade lest: Die Power Play-Ausgabe, in der sie steht, ist seit Mitte September erhältlich. Geschrieben habe ich diese Seite... Moment, wo ist der Kalender (Raschel-Raschel)... Ende Juli, also gut sechs Wochen vorher. Diese Zeitprobleme haben wir natürlich auch mit fast allen Spiele-Tests. Wenn wir ein Vorab-Muster von einem Spiel bekommen, können wir natürlich wesentlich aktueller berichten. (hl)



Grafik	80										
Sound	64										
Power-Wertung	59										



# The Empire Strikes Back

Grafik	55									
Sound	71									
Power-Wertung	48									

**POWER  
PLAY**

# Mickey Mouse

Walt Disneys Comic-Held sorgt jetzt auch auf Heimcomputern für Spaß und Spannung.



Eines der vier »Unter-Spiele« führt Mickey durch ein Labyrinth (C 64)

Disneyland wird von einem bösen Ogre bedroht. Der hat mit einem Zauberstab das Land in Tiefschlaf versetzt, den Stab in vier Teile geteilt und diese in vier Türmen versteckt. Dort haben es sich inzwischen Geister und Monster gemütlich gemacht.

Da kommt der bekannte Mäuserich Mickey gerade von seinem Sommerurlaub zurück, sieht das Chaos und schreitet sofort zur Tat. Er füllt seine Wasserpistole mit Zauberwasser, packt einen großen Hammer ein und zieht los, um die Türme zurückzuerobern. Die Geister zerfallen zu Staub, wenn sie mit dem Zauberwasser getroffen werden. Die Monster hingegen können Erschütterungen und Lärm nicht vertragen und verpuffen, wenn man in ihrer Nähe auf den Boden haut. Zurück bleibt stets

ein Gegenstand, meist Wasser zum Nachfüllen der Pistole, manchmal aber auch ein Extra (Leim, Extra-Leben oder Geister-Bombe) oder gar ein Schlüssel.

Mit dem Schlüssel kann Mickey die Türen im Turm öff-

Atari ST, C 64 (CPC, Spectrum)  
35 Mark (Kassette), 45 bis 69 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Grafik	57																		
Sound	71																		
Power-Wertung	41																		

Die Wertungen für die C 64-Version

Grafik	87																		
Sound	71																		
Power-Wertung	52																		

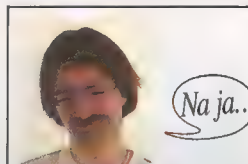
Die Wertungen für die Atari ST-Version

nen. Hinter jeder Tür verbirgt sich ein kleines Geschicklichkeits-Spiel. Wenn Mickey das Spiel gelöst hat, nagelt er die Tür für alle Zeiten zu und kann den Turm weiter hinaufklettern. Sind alle Türen zu, kommt es zu einer Begegnung mit einer feuerschmelzenden Hexe, die den Zauberstab hat. Kann Mickey auch diese besiegen, geht es auf in den nächsten Turm, bis alle Teile des Stabs wieder da sind. Zu den vier »Spielen im Spiel« kommen keine weiteren dazu, sie werden allerdings allmählich immer schwieriger. (bs)



Man traut seinen Augen nicht, wenn man die Zeichentrick-ähnliche Animation auf dem Atari ST sieht. Hier scheinen die Programmierer wirklich eng mit den Künstlern bei Walt Disney zusammengearbeitet zu haben, denn wie die Monster sich bewegen, sich auflösen und in Extras verwandeln, ist kinoreif gut animiert. Dann traut man seinen Augen ein zweites Mal nicht, wenn man die C 64-Grafik sieht, die gegenüber dem ST lieblos und primitiv wirkt.

Spielerisch ist Mickey Mouse aber eher eine graue Maus: Immer und immer wieder macht man dieselben Züge, spielt dieselben Mini-Spiele, bis man beinahe den ersten Turm geschafft hat, von der Hexe weggeputzt wird und wieder ganz von vorne anfangen darf. Wer sich da noch motiviert fühlt, darf sich zu den hartgesotenen Spielern zählen.



Müde und ohne Mumm: Das Micky Maus-Spiel von Gremlin wird schon nach einer halben Stunde langweilig. Dann hat man die vier »Spiele im Spiel« ausführlich durchgekaut und festgestellt, daß es ihnen an Substanz man-

gelt. Und immer wieder dieselben laschen Mini-Spielchen bestreiten? Da kann ich mir für Mensch und Maus spannendere Dinge vorstellen.

Die ST-Version ist grafisch ein kleines Meisterwerk. Weil man sich diese Super-Grafik immer wieder gerne ansieht, macht die ST-Version auch etwas mehr Spaß als Mickey Mouse auf dem C 64. Die spielerischen Dürftigkeiten können damit aber nicht ganz kaschiert werden, so daß dieses Programm ein Fall für Fans der Comic-Figur bleibt.



Auf dem C 64 wirkt die Grafik klobig



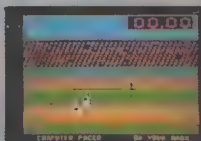
Jede Tür muß zugenagelt werden, um an den Zauberstab zu kommen (ST)



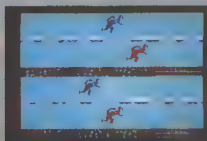
# 23 WEGE, IN DIE GESCHICHTE DES SPORTS EINZUGEHEN



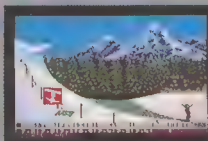
FIGURE SKATING



100M DASH



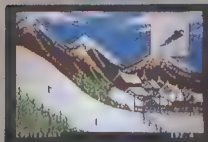
SPEED SKATING



HOT DOG



FREESTYLE RELAY (SWIMMING)



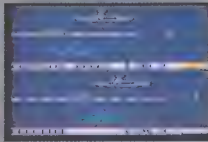
SKI JUMP



BOBSLED



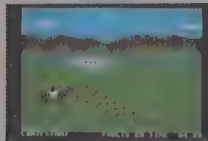
TRIPLE JUMP



ROWING



JAVELIN



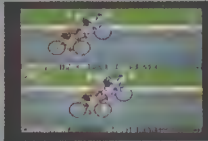
SHOW JUMPING



HIGH JUMP



FENCING



CYCLING

Screenshots taken from CBM 64/128, Spectrum and Amstrad formats.

Summer Games  
I+II - brandneu  
für Spectrum und  
Amstrad Schneider



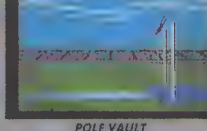
erhältlich für  
C64/128  
Spectrum  
Schneider/  
Amstrad

Vorfeld vor Grenzimporten!  
Bitte prüfen Sie vorher Ihren Tarif, ob die  
dieses Programm verkauft wird die deutsche  
Version enthält. Sollten Handelsübungen  
hinsichtlich derer nicht berücksichtigt werden

U.S. Gold Ltd  
Units 2/3 Holford Way, Holford,  
Birmingham B6 7AX, Tel: 021 356 3388



CANOEING



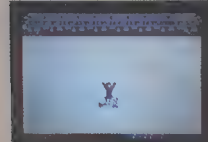
POLE VAULT



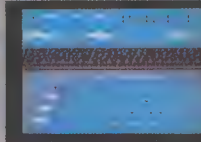
BIATHLON



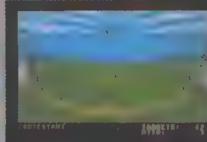
GYMNASTICS



FREE SKATING



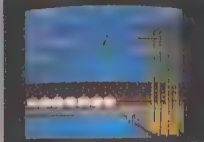
100M FREESTYLE (SWIMMING)



SKEET SHOOTING



4 x 400M RELAY



DIVING

Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 Distribution in Österreich: Karasoft; in der Schweiz: Thali AG

Atari ST, C 64 (Amiga, CPC, MS-DOS)  
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Tynesoft

Grafik	66										
Sound	50										
Power-Wertung	42										

[illegible]

### ◀ Alles klar zum Eintauchen (C 64)



Geht so

Der letzte Schliff fehlt aber bei beiden Versionen. Kleine spielerische Schludrigkeiten sind daran schuld, daß aus Summer Olympiad kein Spitzen-Programm wurde. Als wir zu viert eine Redaktions-Runde spielten, brach bei einigen Disziplinen das große Gähnen aus. Während ein Spieler gegen den Computer fechtet oder läuft, müssen die anderen zusehen.



(Geht so

C 64-Besitzer sollten sich lieber an »Summer Games I & II« halten. Für sportliche ST-Fans kommt Summer Olympiad schon eher in Frage. Auf diesem Computer sind die fünf Disziplinen unterhaltsamer und haben sehr schicke Grafik.

◀ Start zum Hürdenlauf: auf dem ST gar in 3D (ST)



# L.A. Crackdown

C 64 (Apple II, MS-DOS)  
59 Mark (Diskette) ★ Epyx

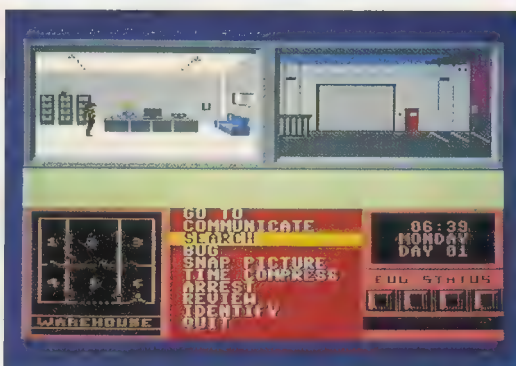
Grafik	73	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sound	45	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Power-Wertung	77	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Auf der Fahrt im Polizei-Revier von Los Angeles. Angeblich trifft in wenigen Tagen eine große Ladung der neuen Droge »Samadhi« in der Stadt ein. Hauptverdächtiger ist die »Pacific Shipping Company«, eine windige Import-Firma, deren Besitzer und Mitarbeiter schon in Drogen-Delikte verwickelt waren.

Damit das teuflische Pulver nicht in Umlauf kommt, muß die Pacific Shipping Company sofort überwacht und dann ausgehoben werden. Die Verdächtigen kennen aber schon alle Polizisten ihres Reviers; deswegen muß ein neues Gesicht her. Sie werden mit einem jungen unerfahrenen Kadetten zusammenarbeiten. Er nimmt

die Ermittlungen vor, Sie sitzen in einem Überwachungswagen und geben ihm Kommandos über ein Funkgerät.

»L.A. Crackdown« ist ein Grafik-Adventure, das komplett mit einem Joystick gesteuert wird. Sie müssen fast nie etwas eintippen. Die meisten Kommandos sind sehr einfach: Bei »Search« zum Beispiel durchsucht der Kadett automatisch das ganze Zimmer. So können Sie sich voll auf die Polizei-Arbeit konzentrieren. Der Bildschirm zeigt die Live-Übertragung von zwei Fernsehkameras, einen Stadt- und Gebäudeplan sowie das Menü mit den Befehlen. L.A. Crackdown setzt mittelmäßige Englischkenntnisse voraus. (bs)



Nur keinen Fehler machen, diese Gangster sind gefährlich! (C 64)



Hier kommt tatsächlich »Miami Vice«-Atmosphäre auf. Die Story von L.A. Crackdown ist gut und für Spannung ist gesorgt. Anfangs spielt es sich etwas zäh; erst wenn man einige Hinweise gefunden hat, beginnen Knoebel und Spiel Spaß. Wie bei der echten Polizei-Arbeit muß viel gewartet werden, was dank Zeitkompression aber recht flott geht. Das Menü-System ist für meinen Geschmack etwas zu spartanisch, allerdings läßt sich L.A. Crackdown dadurch verblüffend einfach spielen und ist auch für Einsteiger geeignet. Lediglich Grafik und Sound würde ich mir etwas besser wünschen: Zum Beispiel sind alle Gesichter strahlend weiß (bleich vor Angst?) und sehen sich recht ähnlich.

## ◀◀ SSS ▶▶ Siggis Software Shop ▶▶ SSS ▶▶

★ Knüllerpreise ★ Ein Preisvergleich lohnt sich immer! ★ Knüllerpreise ★

Spiele	Amiga/ST	C64/128 Spiele	Disk/Cass	C64/128 Spiele	Disk/Cass
Arctic Fox	54,50/54,50	720 Grad Skateboard	31,50/28,50	Kampfgewinn	78,50/
Arsenal	64,50/42,50	Apollo 16	42,50/34,50	Stärke oder die	42,50/26,50
Backlash	45,50/44,50	Bart's Tale 1	45,50/34,50	Sovereign Lord	46,50/38,50
Bart's Tale 2	72,50/72,50	Bart's Tale 2	42,50/	Summer Games 2	38,50/26,50
Bart's Tale 3	66,50/	Bart's Tale 3	42,50/	Superstar Icehockey	38,50/26,50
BMX Simulator	42,50/44,50	Chuck Nutter	45,50/34,50	Tank	34,50/26,50
Chessmaster 2000	72,50/74,50	Driller	53,50/42,50	Tarix	40,50/28,50
Jet	66,50/	Football Manager 2	51,50/29,50	Test Drive	42,50/34,50
Interceptor	66,50/	Glenn Stetsen	65,50/34,50	Train	42,50/34,50
King of Chicago	58,50/58,50	Gumbel	41,50/28,50	Time & Magic	41,50/40,50
Leadhead Golf	64,50/64,50	Impres. Mission 2	41,50/28,50	Troll	38,50/29,50
MacBlast	54,50/54,50	Impres. Mission 2	38,50/28,50	U.S.A.A.F.	66,50/
Nigel Mansell	58,50/58,50	Maddalini	30,50/19,50	Westland	48,50/
Plantasy 3	54,50/54,50	Megatrain	38,50/28,50	Western Games	40,50/29,50
Rolling Thunder	64,50/54,50	Master Blaster	18,50/19,50	Winter Edition	38,50/32,50
Soccer King	28,50/28,50	Dal Run	32,50/28,50	Winter Olympiade '88	42,50/29,50
Sub Battle Simul.	64,50/64,50	Planes	34,50/26,50	Willyball Str.	42,50/29,50
Superstar Icehockey	64,50/64,50	Pub Games	48,50/28,50	Xor	42,50/29,50
Winterolympiade '88	66,50/66,50	Ring Wars	48,50/28,50	Zig Zag	40,50/28,50
Witch	54,50/54,50	Rolling Thunder	54,50/29,50		

S. Gebauer  
Park Str. 7a  
5880 Lündscheld  
Tel.: 02351-24502

◀◀ NEU ▶▶  
◀◀ 24 Std. ▶▶  
◀◀ Bestell- ▶▶  
◀◀ Annahme ▶▶

Liste gegen Freischaltung mit + 1,20 DM Briefmarken Porto  
Versandkosten: Vorkasse + 4,50 DM/Nachnahme + 7,50 DM  
Zur Auslieferung gelangt ausschließlich nur Originalware.  
Bei großer Nachfrage nicht jeder Artikel sofort lieferbar.

## INTERNATIONAL

Inh. Elke Heidmüller



## SOFTWARE KÖLN

AMIGA	ST	AMIGA	ST	AMIGA	ST
Allen Symphon. dt.	a.A. 54,90	Impos. Miss. II dt.	a.A. 59,90	Interceptor dt.	69,90
Bart's Tale II dt.	69,90	Starfighter II	a.A. 59,90	Maneuvering Manoe dt.	69,90
Beyond the Ice Palace dt.	59,90	Sub Battle Simul.	69,90	Lehrbuch	59,90
Buggy Boy dt.	57,90	Flugsimulator II	99,00	MiniMafia dt.	69,90
Bomb Jack dt.	a.A. 59,90	Jet	89,00	Out Run	59,90
Burnout Project dt.	59,90	Scary Disk W. Eur.	44,90	Quadranten dt.	59,90
Buskiki, Kalkuli dt.	54,90	Scary Disk Japan	44,90	Starry dt.	59,90
Chessmaster Challenge dt.	69,90	Dungeon Master dt.	79,90	Superstar Icehockey dt.	69,90
California Games dt.	54,90			Summer Olympiade 88 dt.	54,90
Carrier Command dt.	69,90			Space Hunter dt.	a.A. 54,90
Capitaine Blood dt.	69,90			Ten Cell dt.	a.A. 54,90
Corruption dt.	69,90			Tiny Toon dt.	54,90
Endless Mile dt.	37,90			Unlucky Military	54,90
Football Manager II dt.	59,90			Vins dt.	a.A. 54,90
Foghorn Project dt.	59,90			Winter Edition	a.A. 54,90
Ferrari Formula one dt.	69,90				
Glass Seters	54,90				
Gumbel II dt.	54,90				

◀◀ Versand per AM plus 6,50 DM

◀◀ Wenn internationale Preisen

erhalten Sie gegen 80 Pfg.

in Westdeutschland

(Computer typ angeben)

24 Std. Bestellannahme

(Anrufbeantworter)

\* Preisänderungen vorbehalten

\* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

## Computer Software Vertrieb

Postfach 830110, Heldenrathstr. 10, 5 Köln 80, Mo.-Fr. 14-19 Uhr, ☎ 0211/604493

# SUPERGAMES:

## Das neue Versandhaus

schickt Dir ab sofort jeden Monat neu und absolut kostenlos den Katalog mit den besten Spielen für Commodore 64 und Amiga, für den Atari ST und Personal Computer. Damit jetzt so richtig die Post abgehen kann, brauchen wir nur noch Deine Adresse und auf welchem Computer Du spielst.

SUPERGAMES liefert alles innerhalb von 7 Werktagen nach schriftlichem Bestelleingang. Sammelbestellung werden auch gesammelt angeliefert. Alles kommt mit der Post per Nachnahme direkt an die Haustüre. Pro Lieferung DM 5,90 Versandkosten. SUPERGAMES hat im neuen Katalog weit mehr als 500 Spiele zu echten Schleuderpreisen. Ab sofort solltest Du kein einziges Spiel mehr kaufen, ohne vorher einen Blick in den neuesten SUPERGAMES-Katalog zu werfen. Du glaubst uns nicht? Hier sind einige Beispiele, die Du noch heute mit einer Postkarte bestellen kannst:

Skyfox II beherrscht Du auf C64-Disk für ganze DM 37,90. Gewagte Flug-Manöver mit Interceptor erlebst Du auf dem AMIGA für 62,90. Fire & Forget ist der neue ST-Action-Hit für DM 59,90. World Tour Golf macht Dich für DM 62,90 auf dem PC zum neuen Champion. Starke Sachen, was? Von uns aus kann es jetzt losgehen - wir warten nur noch auf Post von Dir!

**SUPERGAMES: Klinger Versand**  
**Postfach 140380**  
**8000 München 5**

[illegible]

Nippon wird auch in den Kampfsequenzen über Joystick beziehungsweise Icons gesteuert. Es ist komplett in Deutsch und belegt satte vier Diskettenseiten. In der Packung liegt neben der ausführlichen Anleitung eine Landkarte, mit der man sich grob orientieren kann. (al)

A close-up photograph of a woman with dark hair, wearing a headband and a necklace. She has a black mustache drawn on her upper lip.

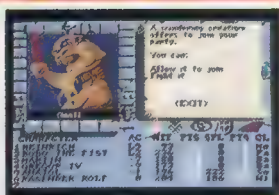
# 20 000 Meilen unter dem Meer

Grafik	69										
Sound	34										
Power-Wertung	31										

(h)



## The Bard's Tale II (Amiga)



**POWER-Wertung: 83**  
Amiga (Apple II, C 64)  
49 bis 69 Mark (Diskette)  
Electronic Arts

»The Bard's Tale II« gibt's jetzt endlich für den Amiga. Das Programm ist umfangreicher und wesentlich schwerer als der Vorgänger. Dank einer neuen »Save«-Funktion kann man jetzt jederzeit einen Spielstand speichern. Für fast alle Monster gibt es neu gezeichnete Grafiken. Die sehen zwar ganz imposant aus, kommen aber nicht an die Qualität der Bilder von Bard's Tale I auf dem Amiga heran. Wer einigermaßen venglich kann und Monster nicht fürchtet, ist bei den neuen Abenteuern im Bardenland gut aufgehoben. (hl)

## Chubby Gristle (Amiga)

Lange Zeit sind wir von Plattform-Hüpf-Spielchen im »Jet Set Willy«-Stil verschont geblieben. Nun beschert uns Grandslam mit »Chubby Gristle« ein Programm, das aus dem Jahr 1985 stammen könnte. Wer pixelgenaue Sprünge sowie Krümel-Sprites mag und sich von der mäßigen Grafik nicht abschrecken läßt, dem wird das Spiel am ehesten gefallen. Leider gibt es nur gut 20 Bilder, in denen verschiedene Gegenstände einzusammeln sind. Ähnliche Programme wie »Monty on the Run« übertreffen dieses Werk um Längen. Chubby Gristle ist wirklich nur für absolute Fans dieses Spiel-Genres interessant. (mg)

**POWER-Wertung: 29**  
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)  
35 Mark (Kassette),  
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Grandslam

## Beyond the Ice Palace (Amiga)

Die Amiga-Version von »Beyond the Ice Palace« unterscheidet sich nur durch besseren Sound von der ST-Version. Ein mutiger Schwertkämpfer muß sich den Weg

durch drei Levels bahnen. Ein paar verschiedene Waffen helfen, die vielen Gegner wegzuputzen. Leider gibt es einige Stellen, die man nur mit Glück überstehen kann. (mg)

**POWER-Wertung: 60**  
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)  
35 Mark (Kassette),  
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Elite Systems

## Superstar Ice Hockey (Amiga)

Eine der anspruchsvollsten Sport-Simulationen liegt jetzt endlich auch für den



**POWER-Wertung: 89**  
Amiga (Atari ST, C 64, MS-DOS)  
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Mindscape

# ANTI-BUSINESS-PROGRAMME!

Brandneu: C64			
CASS	DISK	CASS	DISK
Asterix im Morgenland		Four Smash Hits	35,90 49,90
Bad Cat	29,90 39,90	Gauntlet II	29,90 39,90
Bard's Tale I	49,90	The Living Daylights	35,90 39,90
Beskokmaster	29,90 39,90	Lucky Luke Nitroglycerin	49,90
Bismarck dt.	29,90 39,90	Outrun dt.	25,90 35,90
Blueberry	49,90	Quaxder	29,90 39,90
Chuck Yeager's APT	49,90	Red October	39,90 49,90
Combat School	25,90 39,90	Solid Gold	29,90 39,90
Cosmic Causeway	39,90	Salomon's Key	25,90 39,90
Diablo	29,90 35,90	Starfox	39,90
Drifter	39,90 49,90	Sub Battle Simulator	39,90
Elite Collection	49,90 59,90	Trantor	25,90 29,90
Exolon	29,90 39,90	War I, th, South Pacific	59,90
Fields of Fire	39,90	World Tour Golf	39,90
Flunky	29,90 39,90		

Schneider			
CASS	DISK	CASS	DISK
Bobblegh	29,90 39,90	100 Dents	25,90
California Games	29,90 39,90	Bashmaster	25,90
Colorado Capers	49,90	BMX Racers	25,90
Eaten Beaten (deutsch)	25,90 35,90	California Games	25,90
Exolon	29,90 39,90	Control School	25,90
Glory	29,90 39,90	Over the Top	25,90
Guerrilla	29,90 39,90	Over the Top	25,90
Grayfox	29,90 39,90	Elite Collection	25,90
Hiss	29,90 39,90		
Master Outing 301	25,90		
Master of the Maze	29,90 39,90		
Myth	29,90		
Snake	29,90		
Snake vs. Snake	25,90		
Snake vs. Snake	25,90		
Snake vs. Snake	25,90		

**SOFORT-BESTELLUNG**  
**PER TELEFON:**  
**09 11/28 82 86**

Spectrum			
CASS	DISK	CASS	DISK
100 Dents	25,90	Four Smash Hits	35,90 49,90
Bashmaster	25,90	Gauntlet II	29,90 39,90
BMX Racers	25,90	The Living Daylights	35,90 39,90
California Games	25,90	Lucky Luke Nitroglycerin	49,90
Control School	25,90	Outrun dt.	25,90 35,90
Over the Top	25,90	Quaxder	29,90 39,90
Over the Top	25,90	Red October	39,90 49,90
Elite Collection	25,90	Solid Gold	29,90 39,90
		Salomon's Key	25,90 39,90
		Starfox	39,90
		Sub Battle Simulator	39,90
		Trantor	25,90 29,90
		War I, th, South Pacific	59,90
		World Tour Golf	39,90

IBM und Kompatibel			
CASS	DISK	CASS	DISK
2218 Baker Street	69,90		
Artic Fox	69,90		
Blueberry	69,90		
The Guild of Thieves	69,90		
Impact	69,90		
Indoor Sports	79,90		
Jinxer	69,90		
Knight Orc	69,90		
Lucky Luke Nitroglycerin	69,90		
Mushroom Mania	29,90		
Newsroom PRO	19,90		
Paxball	79,90		
Planetfall	69,90		
Snake Quest II	69,90		
Starlight dt.	69,90		
The Pawn	69,90		
Tomahawk	69,90		

Amiga			
CASS	DISK	CASS	DISK
Bard's Tale I	29,90		
Brainstorm	29,90		
Bratpack	29,90		
Chessmaster 2000	29,90		
Dead dt.	49,90		
Goose Ranger	79,90		
Indoor Sports I	79,90		
Jinxer	29,90		
Kress modo	69,90		
Leatherboard	69,90		
Leather God of Phobos	79,90		
Indoor Honor	69,90		
Mothus	49,90		
Quint dt.	29,90		
Ricky	29,90		
Thelwendo dt.	39,90		
Thelwendo in Tonetown	39,90		
Typhoon dt.	39,90		

**King's Quest I, II, III**  
3-D Grafik-Adventures  
im Anti-Business-Superpack  
Alle 3  
Programme DM **99,90**  
Für Amiga, Atari ST,  
IBM PC

**Public-Domain Software**  
Wir haben über 1300 Disks mit mehr als 5000 IBM-PC-Programmen, die wir ab DM 5,- weitergeben. Kurz-Programmen, die Sie gegen DM 10,- beschreiben und Directories sind auf 5 (fünf) Disketten, die Sie gegen DM 10,- bei uns anfordern können.

ATARI ST			
CASS	DISK	CASS	DISK
2218 Baker Street	79,90		
Asterix im Morgenland	69,90		
Bard's Tale I dt.	69,90		
Blueberry	69,90		
Brian Cl. Footballer	69,90		
Bubba Bobbie	79,90		
Defender of the Crown	69,90		
E3D	69,90		
Glome Ranger	49,90		
Indoor Sports	49,90		
Knight Grand Prix	59,90		
Las Vegas dt.	29,90		
Leisure Suit Larry	69,90		
Lucky Luke Nitroglycerin	59,90		
Madness Address dt.	69,90		
Microscopic Wrestling	79,90		
PC Dillo (Emulator)	69,90		
Phenix	199,90		
Rampage	49,90		
Roadrunner	39,90		
Spy versus Spy	59,90		
Trivial Pursuit Genus	29,90		
Wizard of the Crown	59,90		
Wizard	69,90		
Wizard	49,90		

**BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG**

☐ Hiermit bestelle ich für den Computer nachstehende Programme per ☐ Nachnahme (+ Kosten 5,90)

☐ Ich hätte gerne die 5 Directory Disks der Public Domain-Software für DM 10,- ☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50)

☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer. ☐ Geld liegt bei ☐ per Nachnahme.

Bitte Anschrift nicht vergessen ☐ Unterschrift

1 2 3

T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

IBM-PC/XT are trademarks of International Business Machines Corp. MS-DOS and GW Basic are the trademarks of Microsoft Corp.  
Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten; bei Vorkasse mit Schicko DM 2,50; bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

# T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 09 11/28 82 86

Amiga vor. »Superstar Ice Hockey« ist eine gelungene Mischung aus Strategie- und Sport-Spiel. Bauen Sie einen guten Kader auf, besetzen Sie die Angriffsreihen mit den richtigen Spielern und dann geht's aufs Eis. Während eines Spiels kann man die taktische Marschroute bestimmen und per Joystick Mittelstürmer und Torwart des eigenen Teams steuern. Nach jedem Spieltag wird die aktuelle Tabelle mit allen Ergebnissen gespeichert. In einem Trainings-Modus können auch zwei Spieler gegeneinander antreten.

Die Amiga-Umsetzung ist spielerisch mit dem C 64-Original identisch. Die Grafik ist auf dem Amiga ein wenig bunter, den Sound kann man vergessen. Die spielerischen Qualitäten des Programms überzeugen aber immer noch. Wenn man sich erst einmal an die nicht gerade einfache Steuerung gewöhnt und fleißig das Handbuch gewälzt hat, kehrt man immer wieder zu diesem langfristig motivierenden Programm zurück. (hl)

## Soccer Games (Amiga)

»Soccer Games« ist ein Strategie-Spiel im Stil von »Football Manager«. Man pickt sich eine von 18 Bundesliga-Mannschaften und versucht, sein Team durch geschickte Spieler-Transfers und die richtige Aufstellung von Sieg zu Sieg zu führen. DFB-Pokal und Europacup dürfen da nicht fehlen. Die aktuelle Version ist auf dem neuesten Bundesliga-Stand. Die Teams der Saison 88/89 und die aktuellen Spieler-Namen fanden Berücksichtigung. Die Programm-Idee ist nicht ganz neu, aber Fans von Fußball-Strategiespielen werden mit »Soccer Games« ein paar unterhaltsame Stunden verbringen. (hl)

POWER-Wertung: 54

Amiga

40 Mark (Diskette) ★ Stefan Schwarz, Stuttgart

## Pandora (Amiga)



POWER-Wertung: 53

Amiga (Atari ST, C 64, CPC)

35 Mark (Kassette),

39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Firebird

Ein Riesen-Raumschiff kehrt zur Erde zurück. Viele Besatzungsmitglieder sind tot, grimmige Roboter patrouillieren durch die Gänge und der Bord-Computer scheint das Opfer eines kleinen Software-Fehlers geworden zu sein...

Firebirds Weltraum-Action-Adventure »Pandora« spielt sich auf dem Amiga genauso wie auf dem C 64. Die Grafik wurde allerdings komplett neu gezeichnet und das Scrolling ist sehr umständlich. Warum wohl? Na klar: Die ST-Version wurde schnell mal rübergeschaukelt. Amiga-Fans sollten nicht allzu sehr grollen, denn Pandora ist eines der besseren Action-Adventures für ihren Computer. (hl)

## Future Tank (Amiga)

Satte 50 Levels voller Panzer-Action bietet »Future Tank« für den Amiga. In jeder Runde haben Sie immer dieselben zwei Ziele: das Tor zum nächsten Level finden und sich von feindlichen Einheiten nicht erwischen lassen.

Trotz der ordentlichen Grafik ist Future Tank nur ein recht simples Ballerspiel ohne Glanzpunkte. Man kurvt mit seinem

Privat-Panzer über das nach allen Seiten scrollende Spielfeld und legt sich mit schußgewaltigen gegnerischen Panzern und Flugzeugen an. Extrawaffen gibt's nur in Form von Doppel-, Dreifach- oder Fünffach-Schüssen. Der Reiz, die höheren Levels zu sehen, hält sich wegen dem öden Spielprinzip arg in Grenzen. (mg)

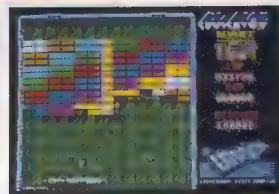
POWER-Wertung: 26

Amiga

49 Mark (Diskette) ★ Time Warp

## Arkanoid II: Revenge of Doh (ST)

Keine Frage: Das ist die beste unter den vielen Breakout/Arkanoid-Variationen für den ST. Witzige Extras und tolle Grafik, gute Sound-Effekte und geschickt ausgedachte Levels machen die Atari-Umsetzung von »Arkanoid II: Revenge of Doh« zu einem Gewinner. Mit der Maus steuert sich das Spiel vorzüglich. Schade nur, daß die High-Score-Liste nicht auf der Diskette verwirgt wird. (bs)



POWER-Wertung: 81

Atari ST (C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)

35 Mark (Kassette),

39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Imagine

# AMIGA aktuell Dieter Hieske

Ladenlokal Schillerstraße 36  
6700 Ludwigshafen-Oggersheim · Telefon 0621/6731 05

Öffnungszeiten: Montag - Freitag 9.30 - 12.00 Uhr/14.00 - 18.00 Uhr, Samstag 9.00 - 13.00 Uhr.

Nutzen Sie außerhalb dieser Öffnungszeiten unseren Anruf-Bestellservice.

### Spiele Software

Bermuda Projekt	67,95
Craps Academy	67,95
20000 Meilen	50,95
Interceptor	67,95
Icehockey Super	67,95
Arkanoid	50,95
Zoom	50,95
Volleyball Sim.	50,95
Reise Mittelp.	50,95
Corruption	67,50
Shelox	50,95
Sub Battle Sim.	67,50
Pandora	57,00
Alien Syndrom	51,00
Starray	67,95
Return Genesis	59,90
Beyond Ice Palace	67,95

### Spiele Software

Fugger	51,00
Screaming Wings	22,50
Oboliterator	56,00
GEE BEE AIR Rallye	44,50
Bermuda Projekt	67,95
Grand Slam Tennis	67,95
Pink Panther	44,95
Fred Feuerstein	44,95
Black Lamp	50,95
Tracer	67,95
Indian Mission	50,95
Bards Tale II	67,50
Leatherneck	67,95
Zero Gravity	50,95
Phantasma	50,95
Fire & Forget	67,95
Kartagis	50,95

### Spiele Software

Starboy	50,95
Tangle Wood	50,95
Mortville Manor	67,50
Chubby Cristle	57,00
Thundercats	68,95
FUGGER	51,00
Quadrallen	50,95
Analien der Röm.	67,95
Bionic Commando	67,95
Sacrophaser	44,95
INTERCEPTOR	67,95
CARRIER COMMAND	67,95
ATRON 5000	33,95
Craps Academy	67,95
Future Tank	41,65
Bards Tale II	67,95
Pandora	55,00
CORRUPTION	67,95

### Public Domain Service

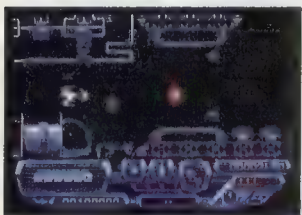
<b>KOPIERSERVICE</b>
über 1400 PD-Disketten
lieferbar. Stand 1.8.88.
Fish 1-150 ★ Amuse 1-3
Amicus 1-20 ★ Pfalz 1-60
Chiron 1-79 ★ Faug 1-61
Panorama 1-84 ★
TBAG 1-19 ★ Auge 1-17
Kickstart 1-30 ★ Safe 1-21
Kickstart 1-80 ★ ACS 1-87
Talium 1-70 ★ Tomado 1-30
RW 1-15 ★ Ruhr 1-15
RPD 1-123 ★ RHS 1-76 ★ RMS
CasamiaAmiga ★ und andere

Preis nur im Versand gültig. Preisliste und Public-Domain-Liste im Ordner DM 6,- in Briefen. Versandkosten 800 DM inkl. Versicherung. Versand per UPS innerhalb 2 Tagen in BRD. Versand per Nachnahme oder Vorauskasse. Auslandsversand nur per Vorauskasse.



## Zynaps (ST)

»Zynaps«, eines der besten horizontal scrollenden Ballerspiele für 8-Bit-Computer, ist nun für den ST erschienen. Technisch zeigt es sich von seiner Schokoladenseite. Das Scrolling ist sehr gut und auch die Sprites sind ordentlich animiert.



**POWER-Wertung: 52**  
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)  
35 Mark (Kassette),  
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Kein Wunder, sie stammen ja von ST-Grafik-As Pete Lyon. Viele Levels, mehrere Extrawaffen und schön gezeichnete Grafik sorgen zudem für einen positiven ersten Eindruck. Leider spielt sich die ST-Version nicht so gut wie die 8-Bit-Vorbilder. Das eigene Raumschiff ist zum Beispiel viel zu groß. Man hat kaum Platz, den zahlreichen Gegnern und den nicht zerstörbaren feindlichen Schüssen auszuweichen. Oft gibt es absolut unmögliche Situationen, in denen man einfach keine Chance zum Überleben hat. Zynaps ist eindeutig zu schwer. Durchschnitts-Spieler werden kaum den ersten Level schaffen. (mg)

## Phantasm (ST)

Ein schlaues Kerlchen von Programmierer, dieser Ron deSanti. Erst hat er die offiziellen Umsetzungen von »Tau Ceti« und »Academy« für den ST programmiert, dann verwendet er just dieselbe 3D-Grafik, um auf die Schnelle ein eigenes ST-Spiel namens »Phantasm« zu entwickeln. Der müde »Tau Ceti«-Clone strotzt nur so vor konfusem Action und langweiligen Wiederholungen. Bei diesem Programm sucht man vergeblich die auf der Packung versprochene Fantasie. (bs)

**POWER-Wertung: 29**  
Atari ST (Amiga)  
69 Mark (Diskette) ★ Exocet

## Mindfighter (ST)

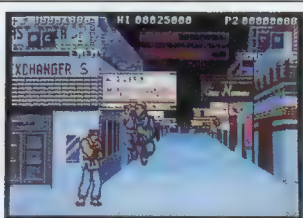
Bei einem parapsychologischen Experiment wird der junge Robin in eine alptraumartige Welt der Zukunft geschleudert, aus der er nur mit viel Mühe entkommen wird. Das bedrückende Zukunftsbild von »Mindfighter« gibt eine ganz gute Geschichte ab (der dem Spiel beiliegende Roman ist nicht übel, aber leider nur in Englisch), das Adventure selbst ist hingegen auch ziemlich bedrückend. Da gibt es laienhaft digitalisierte Grau-

Grau-Grafiken und ein reichlich nutzloses Menüsystem. Der Parser ist zwar recht intelligent, das Vokabular aber klein. Hinzu kommt, daß Kartenzeichnen fast unmöglich ist: Wer einmal nach Westen und gleich wieder nach Osten geht, landet oft nicht da, wo er angefangen hat. Mindfighter ist nur Sammlern und Fans zu empfehlen, die wirklich jedes Adventure gespielt haben müssen. (bs)

**POWER-Wertung: 28**  
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)  
zirka 65 Mark (Diskette) ★ Activision

## Street Fighter (ST)

Was nützt die schönste Karate-Grafik, wenn ich jeden Gegner mit ein und demselben Schlag wegwutzen kann? So geschehen bei der ST-Version von »Street Fighter«. Zudem ist die Animation der Kämpfer äußerst ruckelig. Und noch ein Manko: daß die High-Score-Liste nicht gespeichert wird, kennt man von anderen Spielen zu Genüge. Daß man aber neben der erreichten Punktzahl noch nicht einmal einen Namen eingeben kann, zeugt nicht gerade vom Können der zuständigen Programmierer. (bs)



**POWER-Wertung: 33**  
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)  
35 Mark (Kassette),  
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ GOI

## Lords of Conquest (ST)

Heute abend schon was vorgenommen? Nein? Wie wär's dann mit ein bißchen Macht und Mut, Intrigen und Invasionen, Strategie und Schurkereien? »Lords of Conquest« lehnt sich eng an das bekannte Brettspiel »Risiko« an und ist jetzt auch für den ST erschienen. Bis zu vier Spieler schmieden hier finstere Pläne, verbünden und bekriegen sich, bis einer alle Ländereien auf der Karte erobert hat. Ein Computergegner, der beim ST besonders gerissen spielt, lädt zu spannenden Solorunden ein. Viele Schwierigkeitsgrade und eine gute Benutzerführung runden diese Umsetzung ab. Kein Strategie-begeisterter ST-Besitzer sollte Lords of Conquest versäumen. (hl)

**POWER-Wertung: 85**  
Atari ST (Apple II, C 64, MS-DOS)  
49 bis 69 Mark (Diskette)  
Electronic Arts

# Peksoft

Computersoftware und Zubehör  
Müllerstr. 44, D-8000 München 5  
Telefon 089/2609380

## Der Spielediscounter

### AMIGA

Asaigh 49,-  
Armageddon Man 59,-  
Altron 5000 39,-  
Bard's Tale I 79,-  
Bard's Tale II 79,-  
Better Dead Than Alien 49,-  
Black Lamp 59,-  
Buggy Boy 59,-  
Carrier Command 79,-  
Druid II 59,-  
Down at the Trolls 59,-  
Dungeon Master 79,-  
Fire and Forget 59,-  
Flight Simulator 2 dt. 59,-  
Football Manager 2 dt. 39,-  
Future Tank 69,-  
Galactic Invaders 69,-  
Grand Slam Tennis 69,-  
Gunshot 69,-  
Interceptor 79,-  
Jet 99,-  
Leviathan 49,-  
Mortville Manor 79,-  
Obolator 89,-  
Ooze 39,-  
Powerx 79,-  
Phantasia III 79,-  
Ports of Call dt. 59,-  
Rise & Battle d. Erde 69,-  
Return to Atlantis 69,-  
Rockford 49,-  
Sargon III 49,-  
Scenery Disk Europa 49,-  
Sentinel 59,-  
Sky Chase 79,-  
Sky Fox 2 79,-  
Spinworld 49,-  
Star Ray 69,-  
Street Fighter 69,-  
Sub Battle Slim 69,-  
Super Star Icehockey 59,-  
Tetris 59,-  
Thriller 59,-  
Three Stooges 79,-  
World Tour Golf 79,-  
20000 Meilen u. d. Meer 59,-

### Disk

### ATARI ST

Adventure Creator 99,-  
Arcade Force Four 99,-  
Armageddon Man 69,-  
Bard's Tale 79,-  
Bermuda Project 69,-  
Beyond the Iceplane 59,-  
Bolo 69,-  
Bomb Jack 59,-  
Buggy Boy 59,-  
Captain Blood dt. 69,-  
Carrier Command 79,-  
Corruption 69,-  
Down at the Trolls 79,-  
Dungeon Master 79,-  
Football Manager 2 dt. 59,-  
Flight Simulator II 99,-  
Gauntlet II 49,-  
Kaiser 119,-  
King's Quest Triple Pack 69,-  
Indoor Sports 69,-  
Legends of the Sword 69,-  
Leisure Suit Larry 59,-  
Mickey Mouse 69,-  
Obolator 69,-  
Oids 59,-  
Out Run 49,-  
Pandora 59,-  
Phantasia III 69,-  
Return to Genesis 59,-  
Rockford 59,-  
Scenery Disk Europa 49,-  
Shakedown 69,-  
Space Harrier 69,-  
Street Fighter 59,-  
Summer Olympiad 59,-  
Sun Dog (wieder dt.) 49,-  
Super Star Icehockey 79,-  
Tetris 59,-  
Thundercats 59,-  
Ultima III 69,-  
Ultima IV 79,-  
Uninvited 79,-  
Virus 69,-  
20000 Meilen u. d. Meer 59,-

### Disk

Diverse Spiele für ST für nur  
DM 20,-. Titel bitte tel. erfragen

Besuchen Sie unseren Softwareladen in der  
Müllerstr. 44, 8 München 5, Nähe Send-  
linger Tor. (Händleranfragen erwünscht)

Absender: \_\_\_\_\_

Versand per NN + DM 6,- oder Vorkasse + DM 6,-,  
Ab DM 350,- Bestellwert porto- und verpackungsfrei.  
Ausland nur gegen Vorkasse + 10,-

Telefon (089) 2609380

## Zak McKracken (C 64)

Das neue Spitzen-Adventure von Lucasfilm Games liegt jetzt auch für den C 64 vor. Viel hat sich nicht geändert gegenüber der MS-DOS-PC-Version, die wir in Happy-Computer 9/88 getestet hatten. Die Grafik wirkt auf dem C 64 allerdings noch eine Spur schöner, weil die Farben besser aufeinander abgestimmt sind. Eine deutsche Version ist geplant, aber noch nicht erschienen. Wir halten Euch auf dem laufenden, sobald wir einen genauen Veröffentlichungs-Termin wissen. (bs)



**POWER-Wertung: 91**  
C 64 (Apple II, MS-DOS)  
59 bis 69 Mark (Diskette) ★ Lucasfilm

## Inserentenverzeichnis

Amiga aktuell	48
Ariola Soft	9, 61
Astro Versand	25
Bienengräber	23
Bomico	2, 11, 19, 63
Computer Service	39
Computer Shop	29
CWM	35
Datenservice	25
Diamondsoft	39
Fantastic	27
GeBauer	45
GO-TO Datasenter	35
International Software	45
Joysoft	35
Kingsoft	64
Klinger Versand	45
Korona Soft	13, 33
Lindenschmidt	31
Munichsoft	31
Peksoft	49, 51
Rätz-Eberle Verlag	39
Rushware	7, 16, 17, 21, 43, 56, 57
SF Soft	39
TS Datensysteme	47

## Supercup Football (C 64)

Dauerbrenner Fußball auf dem C 64: »Supercup Football« ist zwar keine perfekte Simulation dieser Sport-Art, aber nach einer Runde »Euro Soccer '88« eine ausgesprochene Wohltat. Außerdem kostet Supercup Football nur 10 Mark, ist aber leider nur auf Kassette erhältlich.

Das Spielfeld wird munter in alle Richtungen gescrollt und von oben gezeigt. Die Grafik ist schlicht, aber übersichtlich. Neun Computer-Gegner und ein Zwei-Spieler-Modus stehen zur Wahl. Es entwickeln sich ganz flotte und torreiche Partien, da man schon mit zwei Weitschüssen das gesamte Spielfeld überqueren kann. Die Ergebnisse haben deshalb oft Handball-Charakter. Für einen Zehner erhält man hier eine insgesamt befriedigende Fußball-Adaption, bei der man sogar Bananen-Flanken à la Manni Kaltz schlagen kann. (hl)



**POWER-Wertung: 58**  
C 64  
10 Mark (Kassette) ★ Rack-it

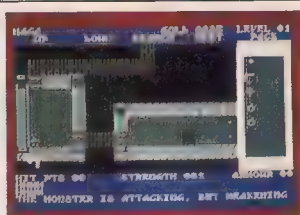
## Euro Soccer '88 (C 64)

Auf ST und Amiga konnte diese Fußball-Simulation wenig Lob ernten. Die schöne Grafik wurde durch den zähen Spielfluß ruiniert. Die C 64-Version bietet eine kaum für möglich gehaltene Steigerung — zum Schlechten: die Grafik ist wesentlich schlimmer, spielerische Qualitäten sind nicht vorhanden. Ein neuer Höhepunkt in der Kategorie »Dämliche Computer-Gegner« wird spielend erreicht. Im Finale habe ich den Computer mit 18:0 weggeputzt (und das bei der kürzesten Spielzeit). Handfeste Bugs dürfen da nicht fehlen: Manchmal bekommt der Ball ein rätselhaftes Eigenleben und hüpf wie vom Geisterfuß gekickt über den Rasen, bis nach einigen Sekunden der Spuk ein Ende hat und das Spiel normal weitergeht. (hl)

**POWER-Wertung: 16**  
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC)  
35 Mark (Kassette),  
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Grandlam

## Rogue (C 64)

»Rogue« ist ein einfaches Rollenspiel, das auf dem Oldie »Hack« basiert. Die Wiedergeburt dieses Klassikers als Billigspiel hat aber ihre Tücken. Leider findet man in den Dungeons kaum Nahrung, so



**POWER-Wertung: 27**  
C 64 (CPC, Spectrum)  
10 Mark (Kassette) ★ Mastertronic

daß man spätestens im 8. Level den Löffel abgibt. Was völlig fehlt, sind die vielen kleinen Überraschungen, die Hack bietet und die das Spiel erst interessant machen. Et was erfreulicher spielt sich Rogue auf dem CPC, auch wenn die Grafik dafür extrafuzziig ausgefallen ist. (al)

## Dream Warrior (C 64)

Haben Sie Einschlaf-Schwierigkeiten aber keine Tablette zur Hand, um ins Reich der Träume zu gleiten? Dann sollten Sie mal eine Runde »Dream Warrior« spielen. Technisch ist das Programm gar nicht mal schlecht, aber beim Spiel-Design hapert's gewaltig. Da kommen Gegner in konfusem Angriffsformationen auf ein lustlos ballendes Sprite zu. Um weiterzukommen, muß man am Boden liegende Kugeln (wahrscheinlich Schlafpillen) aufsammeln und Schalter umlegen. Als Ballerspiel ist Dream Warrior zu konfus, als Action-Adventure zu simpel. Das Spiel provoziert höchstens ein schlappes Gähnen; davon träumen will man lieber nicht. (al)

**POWER-Wertung: 33**  
C 64 (CPC, MS-DOS, Spectrum)  
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)  
U.S. Gold

## Bionic Commando (CPC)

Die Umsetzungen des Capcom-Spiel-automaten »Bionic Commando« sind recht



**POWER-Wertung: 53**  
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS, Spectrum)  
35 Mark (Kassette),  
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ GO!



unterschiedlich ausgefallen. Am besten spielt sich die C 64-Version; auf dem ST sind Grafik und Sound zwar Spitze, aber diese Version ist viel zu schwer. Die CPC-Adaption ist spielerisch ganz gut gelungen. Die ersten paar Levels sind ohne weiteres zu schaffen und es geht wesentlich fairer zu als beim Atari ST. Die technische Ausführung läßt aber sehr zu wünschen übrig und bremst den Spielwitz erheblich. Auf Musik wurde ganz verzichtet und die farblose Grafik wurde offensichtlich vom Spectrum übergezogen. Schade, daß sich die Programmierer nicht mehr Mühe gegeben haben. In dieser nicht sonderlich attraktiven Form ist die CPC-Version nur Mittelmaß. (hl)

## Street Fighter (CPC)

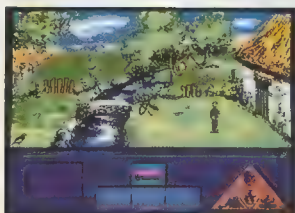
Igitt: die CPC-Umsetzung des Kampfspiels »Street Fighter« leidet unter demselben Makel wie die ST-Version. Wenn man ständig geduckt bleibt und fleißig Fußtritte ausstelt, hat man schon beim ersten Anlauf keine Probleme, sich bis zum allerletzten Gegner vorzukämpfen. Mit dem rasanten Spielautomaten hat dieser lahme Street Fighter nichts mehr zu tun. Schade um die ganz gut gezeichnete Grafik, ein Doppel-Pluf für den einschläfernden Minimalst-Sound. (hl)



**POWER-Wertung: 27**  
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)  
35 Mark (Kassette),  
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ GO!

## Indian Mission (MS-DOS)

»Indian Mission« ist ein Action-Adventure zum Abgewöhnen. Man steuert seine Spielfigur durch allerlei Screens, sammelt Gegenstände ein und setzt sie per Tasten-

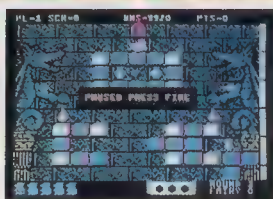


**POWER-Wertung: 25**  
MS-DOS (Amiga, Atari ST, CPC)  
49 bis 65 Mark (Diskette) ★ Koktel Vision

druck ein, was leider herzerreißend stumpfsinnig ist. Die Steuerung ist zudem recht umständlich. Einziges Pluspünktchen bei dieser Software-Enttäuschung: sowohl CGA- als auch EGA-Grafikkarten werden ausgenutzt. (hl)

## Solomon's Key (MS-DOS)

Wer Geschicklichkeits-Spiel mag, bei denen man auch ein wenig denken muß, wird bei »Solomon's Key« glücklich werden. Das Plattform-Spiel mit der gewissen Prise Kniffel- und Knobel-Allerlei hat's in sich. Die MS-DOS-Umsetzung ist leider die bislang schwächste Version. Da nur CGA-Grafik ausgenutzt wird, sieht das Programm ein wenig armselig aus. Das gute Spielprinzip wird dadurch zum Glück nicht ruiniert. Man sollte aber unbedingt einen Joystick zur Hand nehmen, um die vielen Levels zu erforschen. Mit der Tastatur spielt sich Solomon's Key nicht sonderlich gut. (hl)



**POWER-Wertung: 72**  
MS-DOS (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)  
35 Mark (Kassette),  
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

## The last Mission (MS-DOS)

Infogrames hat uns mit »The last Mission« eine neue Spielidee beschert. Das Raumschiff besteht hier aus zwei grundverschiedenen Teilen: einem Panzer und einer Turbine mit High-Speed-Laser, die sich frei auf dem Bildschirm bewegen kann. Ziel ist es, den Panzer Bild für Bild zum Zielpunkt fahren; gescrollt wird hier nicht, dafür wird der Bildschirm »umgeblättert«. Oft blockieren Barrieren den Panzer, so daß die Turbine lossausen und den Weg freiballern muß — und das über mehrere Bildschirmmängen hinweg. Auf einem PC mit 8 MHz (der unbedingt eine CGA- oder EGA-Grafikkarte haben muß) läuft das Spiel flott, fast schon ein wenig zu schnell. Man muß fix reagieren, wenn man nicht eines seiner Bildschirmeleben verlieren will. Neben einer idiotischen Hintergrundstory bietet The Last Mission viel Spielspaß und wird den Geschicklichkeitsfans unter den MS-DOS-PC-Besitzern noch so manche heiße Stunde beschärfen. (al)

**POWER-Wertung: 67**  
MS-DOS  
69 Mark (Diskette) ★ Infogrames

# Peksoft

Computersoftware und Zubehör  
Müllerstr. 44, D-8000 München 5  
Telefon 089/2609380

## Der Spielediscounter

### C64 Cass/Disk

<input type="checkbox"/> Aric Fox	39,—
<input type="checkbox"/> Bard's Tale I	39,— 49,—
<input type="checkbox"/> Bard's Tale II	49,—
<input type="checkbox"/> Bard's Tale III	49,—
<input type="checkbox"/> Beyond the Icepalace dt.	29,— 35,—
<input type="checkbox"/> Canonrider	25,— 35,—
<input type="checkbox"/> Corporation	45,—
<input type="checkbox"/> Desolator	25,— 45,—
<input type="checkbox"/> Down at the Trolls	39,— 49,—
<input type="checkbox"/> Elite	49,—
<input type="checkbox"/> Empire Strikes Back	45,—
<input type="checkbox"/> Flight Sim. II dt.	89,—
<input type="checkbox"/> Fred Feuerstein	35,— 45,—
<input type="checkbox"/> Fugger dt.	29,— 39,—
<input type="checkbox"/> Fußballmanager2 dt.	35,— 45,—
<input type="checkbox"/> Hercules dt.	35,— 45,—
<input type="checkbox"/> Impossible Mission2 dt.	29,— 45,—
<input type="checkbox"/> Jet	69,—
<input type="checkbox"/> Jinxter	55,—
<input type="checkbox"/> Katakis	45,—
<input type="checkbox"/> Mickey Mouse	29,— 45,—
<input type="checkbox"/> Pirates	55,—
<input type="checkbox"/> Pandora	29,— 39,—
<input type="checkbox"/> Power at Sea	45,—
<input type="checkbox"/> Questron II	59,—
<input type="checkbox"/> Salamander	29,— 45,—
<input type="checkbox"/> Scenery Disk Europa	49,—
<input type="checkbox"/> Scenery Disk San Francisco	49,—
<input type="checkbox"/> Star Rank Boxing II	49,—
<input type="checkbox"/> Street Fighter	45,—
<input type="checkbox"/> Street Sports Soccer	49,—
<input type="checkbox"/> Summer Olympiad	49,—
<input type="checkbox"/> Shackled dt.	25,— 35,—
<input type="checkbox"/> Skate or Die	49,—
<input type="checkbox"/> Stealth Fighter	40,— 55,—
<input type="checkbox"/> Stealth Mission	129,—
<input type="checkbox"/> Test Drive	49,—
<input type="checkbox"/> Tetris	39,—
<input type="checkbox"/> Train	45,—
<input type="checkbox"/> Up Persicope	69,—
<input type="checkbox"/> Wasteland	49,—

Jetzt neu für Floppy 1581 auf 35,—

<input type="checkbox"/> Antics	59,—
<input type="checkbox"/> Bad Cat	59,—
<input type="checkbox"/> Giana Sisters	59,—
<input type="checkbox"/> Street Gang	59,—
<input type="checkbox"/> Volleyball Simulator	59,—

Jetzt vorbestellen und im  
September als erster spielen!

☐ Ultima V 79,—

Besuchen Sie unseren Softwareladen  
in der Müllerstr. 44, 8 München 5,  
Nähe Sendlinger Tor.  
(Händleranfragen erwünscht)

Absender: \_\_\_\_\_

Versand per NN + DM 6,— oder  
Vorkasse + DM 6,—  
Ab DM 350,— Bestellwert porto- und  
verpackungsfrei. Ausland nur gegen  
Vorkasse + 10,—

Telefon (089) 2609380

Sega Master System  
69 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	71									
Sound	68									
Power-Wertung	79									

Für jedes Kind, das Sie unterwegs berühren (und somit retten) gibt es einen Bonus. Manchmal erhält man volle Le-



A screenshot from the video game 'Double Dragon'. The scene is set in a mountainous landscape with stylized, jagged mountains in the background. In the foreground, two characters are engaged in combat. On the left, a character in a white shirt and dark pants is fighting a green enemy. On the right, a character in a yellow shirt and dark pants is fighting a green enemy. In the center, a character in a white shirt and dark pants is jumping or falling. The top of the screen displays the score '330200' and the number of lives '2.2'. The bottom of the screen shows the characters' health bars, which are represented by red and yellow segments.

A screenshot from the video game 'GoldenEye 007'. James Bond, in his iconic green tuxedo, is running on a yellow track inside a stadium. The score '0000' and '32400' are displayed at the top. The background shows a crowd of spectators in the stands.

bensenergie oder größere Energiereserven, ein anderes Mal gibt's eine bessere Waffe oder mehr Punkte. Wird ein bestimmtes Kind in Sicherheit gebracht, dürfen Sie am Ende des Levels an einer Bonusrunde teilnehmen. Dort kann man sich wertvolle Ninja-Magie erspielen. Wenn Sie alle ansturmenden Ninjas rechtzeitig treffen (was nicht sehr oft gelingt), erhalten Sie einen Zauberspruch, der je nach Level verschiedene Auswirkungen



Perfekt ist Shinobi allerdings nicht. Wenn man zum Beispiel das Stockwerk wechselt, scrollt der Bildschirm ziemlich ruckhaft (das horizontale Scrolling dagegen ist einwandfrei). Doch die kleinen Spielfehler trüben den Spaß kaum. Shinobi ist auf jeden Fall drei Klassen besser als die entarteten verwandte "Kung-Fu Kid". Alles in allem eine Bereicherung der immer noch sehr guten Sega-Sammlung.



Den beiden Revolverhelden, die oben auf der Lauer liegen, nähert man sich besser von hinten



hat. Wenn das Magie-Symbol blinkt (das passiert immer nur an bestimmten Stellen eines Levels), darf der Zauberspruch

angewendet werden. Die Flug-Magie ist zum Beispiel in dem Level mit den vielen Schluchten besonders wichtig. (mq)






Gut!

Die Zutaten sind nicht ganz neu, deren Mischung ist aber ausgesprochen lecker: Shinobi macht wesentlich mehr Spaß, als man nach den ersten ein, zwei Runden vermutet. Ich war mir meiner Meinung eigentlich schon recht sicher (»Mittelmäßiges Action-Spiel«), doch als ich das Modul nochmal zu Hause in Ruhe spielte, packte mich das Shinobi-Fieber. Die vielen Extras und Ge-  
 nauer

sowie die auf höheren Levels gute Grafik verlocken immer wieder zu einem Spielchen. Bis auf ein paar eklige Stellen finde ich den Schwierigkeitsgrad auch angemessen: nicht zu hart, aber fordernd.

Zwei Dinge haben mich gestört: die Bonus-Runden, in denen man nochmal tolle Zusatz-Extras abräumen kann, sind eine Spur zu schwer. Und die Tatsache, daß man beim Verlust eines Lebens im jeweiligen Level-Abschnitt wieder von vorne anfangen muß, hat mir schon einige kräftige Flüche entlockt (»Shinobi und zuge-nählt!«). Trotzdem: Insgesamt ist das Modul sehr gut und macht so lange Spaß, bis man es schließlich einmal durchgespielt hat.

**Sega Master System + 3D-Brille**  
**79 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega**

Grafik	78									
Sound	41									
Power-Wertung	51									

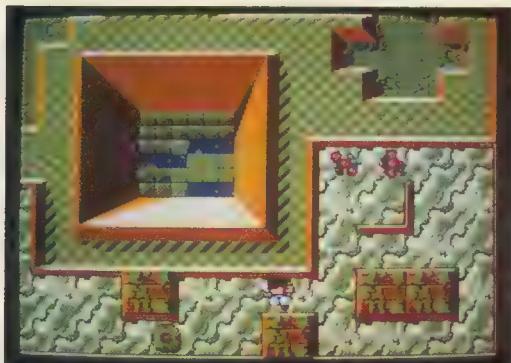
**L**abyrinth-Action ab sofort auch in 3D: Mit dem Sega-Videospiel, »Maze Hunter« und der 3D-Brille dürfen Sie sich dreidimensional mit Monstern prügeln.

Der große Irrgarten ist in fünf Gebiete unterteilt, die sich wiederum aus je vier Levels zusammensetzen. Mit Hilfe von Teleportern wird zwischen drei Stockwerken gewechselt, aus denen jeder Level aufgebaut ist. Um einen Level zu verlassen, braucht man unbedingt den Schlüssel, der irgendwo im Labyrinth liegt.

Damit keine Langeweile aufkommt, ziehen in den Gängen kleine Monster ihre Bahnen.

Am besten wehrt man sich gegen die Unholde mit einem Stock, der griffbereit im Labyrinth liegt. Friedliche Naturen können einen Kampf vermeiden, indem sie über die Monster hinweghüpfen.

In den Gängen verstreut liegen Kisten, die man mit dem Knüppel öffnen kann. Darin verbergen sich neben dem schon erwähnten Schlüssel nützliche Ausrüstungsgegenstände. Ab und zu fliegt ein Ball über das Spielfeld hinweg. Wenn Sie es schaffen, die Kugel im Sprung zu treffen, platzt sie und gibt ein Extra frei (zum Beispiel einen Laser oder »Smart-Bombs«). (mg)



Der tolle 3D-Effekt ist bei unserem 2D-Foto leider nicht erkennbar



Wahnsinn, was für ein 3D-Effekt! So etwas habe ich noch nicht erlebt. Maze Hunter schlägt hier alle bisherigen 3D-Spiele um Längen. Die tolle Grafik (der Marmorboden im zweiten Level sieht irre gut aus) trägt viel zu dem überwältigenden optischen Eindruck bei.

Es ist wirklich ein Jammer, daß das Spielprinzip etwas langatmig ist. Mache Hunter ist eines der typischen »Such-alles-ab-und-sammel-alles-auf«-Spiele. Situationen, in denen man kombinieren oder sogar töteln muß, gibt es nicht. Leider ist es auch mit der Action nicht weit her. Die fünf Gebiete unterscheiden sich nur durch andere Grafik und immer verzwicktere Labirynthe.



Der Amiga gilt als die Top-Maschine für Spiele-Freaks. Das neue japanische Videospiel »PC-Engine« macht ihm jetzt mit hochkarätigen Modulen wie »R-Type« diese Spitzenposition streitig.

**S**eit unserem Bericht in der letzten Power Play sitzt ganz Spiele-Deutschland auf heißen Kohlen. Nun ist es soweit: die PC-Engine ist lieferbar. Das kompakte Grundgerät wird zusammen mit einem RGB-Kabel, mit dem man die PC-Engine an jeden handelsüblichen Fernsehapparat oder Monitor mit Scart-Buchse anschließen kann, dem Netzteil (für Deutschland geeignet)



Viel Power auf wenig Platz: die PC-Engine ist kaum größer als eine Compact Disc

## Spiele in einer neu



»R-Type II« bietet vier Level mit toller Grafik und Riesen-Sprites

### Heinrich: »Zukunft ungewiß«

Bei so exzellenten Spielen wie R-Type fällt es nicht schwer, ein PC-Engine-Fan zu werden. Da es aber im Moment noch wenig Software gibt und nicht ganz klar ist, wann wie viele Titel dazukommen, würde ich mir als Spiele-Freak mit der PC-Engine allein ein wenig verlassen vorkommen. Wer bereits einen Computer oder ein Videospiel-System besitzt, für den/das es reichlich Software gibt, für den ist die PC-Engine das ideale Zweitgerät. Die mangelnde Masse an Programmen wird durch die absolute Spitzen-Qualität einiger Titel mühelos ausgeglichen. Und angesichts der Power, die in ihr steckt, ist die PC-Engine sogar eine relativ preiswerte Maschine.

### Martin: »Zur Zeit das Nonplusultra«

Es ist unglaublich schwer mit Worten zu beschreiben, wie fantastisch einige Spiele für die PC-Engine sind. Hätte vor ein paar Monaten jemand behauptet, daß man demnächst R-Type und Galaga '88 in Automaten-Qualität zu Hause spielen kann — ich hätte meine komplette Spiele-Sammlung dagegen gewettet (zum Glück hat mich niemand gefragt). Die PC-Engine ist ein Traum, der nun in Erfüllung ging. Diese Grafik! Dieser Sound! Die Musik von Galaga '88 ist mit das Irre, was ich je zu Hause an Computer-Musik gehört habe. Action-Freaks, denen Qualität lieber als Quantität ist, können sich ruhigen Gewissens die PC-Engine zulegen. Fans von Action-Adventures sollten dagegen vorsichtig sein — oder einen Japanisch-Kurs belegen.



Viele neue Gegner machen »Galaga '88« zum Erlebnis

und einem Joypad ausgeliefert. Für das Set muß man zirka 500 Mark hinlegen.

Neben nur einem Joypad-Port (um zwei oder mehr Joypads anzuschließen, braucht man einen speziellen Adapter, an den dann gleich fünf Joypads passen) und dem Modulschacht bietet die PC-Engine zwei weitere Schnittstellen. Für Deutschland relativ uninteressant ist der TV-Ausgang, da er nur für japanische oder amerikanische NTSC-Fernsehergeräte das richtige Signal liefert. Benutzt man einen PAL-

Fernsehapparat (PAL ist die europäische Fernsehnorm), erhält man nur ein Schwarzweiß-Bild ohne Ton. Wesentlich nützlicher ist die Schnittstelle auf der Rückseite der PC-Engine. Dort wird das mitgelieferte RGB-Scart-Kabel angeschlossen. Ansonsten befindet sich am Grundgerät selber nur noch der Ein- und Ausschalter.

Das Joypad ähnelt von den Bedienelementen her dem des Nintendo-Systems. Neben der Steuerscheibe und zwei Feuerknöpfen findet man



einen Select- und Run(Start)-Taster auf dem Pad. Ein Joystick für die PC-Engine wird noch nicht angeboten. Da der Joypad-Anschluß sehr ungewöhnlich ist, paßt leider kein anderer Joystick. Ein Reset wird, anders als bei Sega und Nintendo, ebenfalls mit dem Joypad ausgeführt.

Die Spiele werden in Form von schekkartengroßen Cards geliefert, wie man sie schon vom Sega Master-System kennt. Während diese bei Sega nur bis zu 32 KByte Speicherplatz bieten, haben auf den PC-Engine-Cards im Moment bis zu 512 KByte Platz. Für »normale«, etwas größere Module ist bei der PC-Engine leider kein Steckplatz vorgesehen. Trotzdem kann es bald

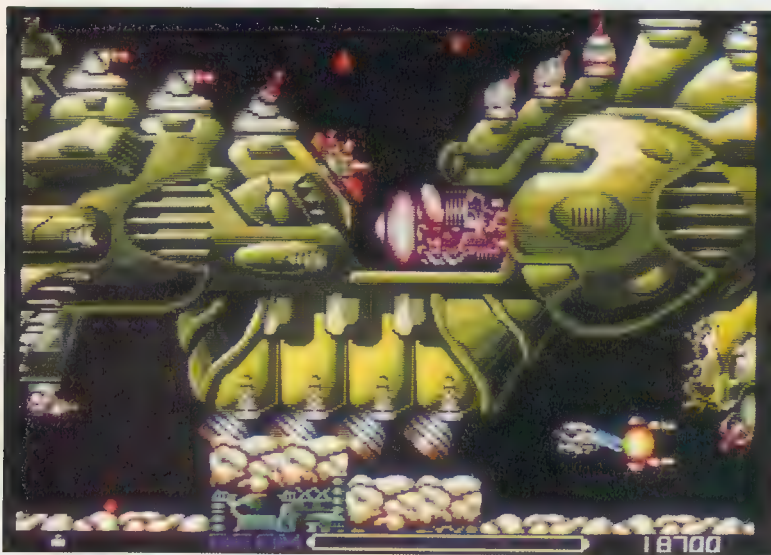
Cards mit eingebauter Batterie geben, um den Spielstand zu speichern. Auf diese »Memory-Cards« passen allerdings nur noch 128 KByte Programm-Code.

Nach so viel Hardware-Erklärungen kommen wir nun zu den wichtigsten Leistungs-Merkmalen einer Spiele-Konsole: zu den Grafik- und Sound-Fähigkeiten der PC-Engine. Wer bislang dachte, der Amiga sei die ultimative Grafik-Kiste, wird von der PC-Engine auf eindrucksvolle Weise eines Besseren belehrt. Was dieses kleine Ding mit seinen 512 Farben an Grafik-Power bietet, ist schier unglaublich. Einige Spiele strözen nur so vor Farbenvielfalt, herrlich animierten Grafiken



Grafik vom Feinsten: 512 Farben für schöne Bilder

# en Dimension



Flucht ist zwecklos: dieser Koloß muß zerstört werden ehe der nächste Level winkt (»R-Type«)



Die Umsetzung der Arcade-Hits ist fantastisch

POWER **PLAY**

## Boris: »So schön kann Videospielen sein«

Mit der PC-Engine treten die Videospiele in ein neues Zeitalter ein. Nicht nur die hervorragenden Grafik-Fähigkeiten haben mich überzeugt. Auch spielerisch haben einige Module verdammt viel auf dem Kasten. Mein Favorit ist Galaga '88, das für mich das beste Action-Spiel seit Monaten ist. R-Type ist mir noch eine Spur zu schwer; das liegt nicht zuletzt an den Joypads, mit denen ich noch nie so richtig umgehen konnte.

Es ist nicht überheblich zu sagen: Die PC-Engine hält, was sich alle vom Amiga versprochen haben. Ich kann nur hoffen, daß es möglichst bald noch mehr Module für die PC-Engine zu kaufen gibt, weil die paar tollen Spiele alleine den Kohl nicht fett machen. Die angekündigten Programme lassen einen zum Glück recht optimistisch in die Zukunft blicken. Bei mir zu Hause wird man auf jeden Fall sehr bald eine PC-Engine finden — meine erste Videospiel-Konsole überhaupt!

und tonnenweise Fliesen-Sprites. Besonders deutlich zeigen die Module »R-Type I & II« und »Galaga '88« die Grafik-Künste der PC-Engine auf.

Ein weiterer Pluspunkt der PC Engine ist der Sound. Sechs-Kanal-Stereo-Musik bietet außer dieser Wunderkiste kein populärer Computer oder Videospiel. Wenn man das Grundgerät an eine Stereoanlage anschließt, und zum Beispiel das Spiel Galaga '88 startet, sind selbst Synthesizer-Freaks begeistert. Leider nützen nicht alle zum Test verfügbaren Spiele die fantastischen Sound-Fähigkeiten der PC-Engine aus.

Der einzige Punkt, an dem es bei der PC Engine im Moment noch hapert, ist das Software-Angebot. In Japan gibt es zur Zeit ganze zwölf Spiele. Davon kann man drei bis vier getrost abhaken, da bei diesen Modulen (zumeist Action-Adventures) ohne Japanisch-Kenntnisse kein Blumentopf zu gewinnen ist. Glanzpunkte sind dagegen die schon erwähnten Umsetzungen der Spielhallen-Hits R-Type und Galaga '88. Selbst auf den zweiten Blick kann man, was Grafik, Sound und Spielablauf anbelangt, nur minimale Unterschiede zum Arcade-Vorbild feststellen. Für die nächsten Monate angekündigt sind unter anderem »Dragon Spirit«, »Final Lap«, »Fantasy Zone«, »Space Harrier« und eine Tennis-Simulation.

(mg)

# STRASSEN VOLLER AC



## Vorsicht vor Graulimporten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

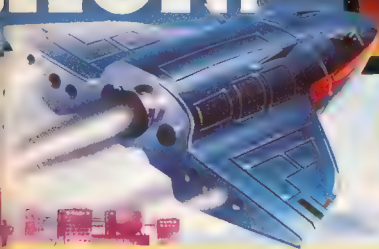


Vertrieb: U.S. Gold Computerspiele GmbH,  
Mitvertrieb: **MICRO-HÄNDLER** Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2  
Distribution in Österreich: Karasoft; in der Schweiz: Thali AG



TION!

# ROAD BLASTERS™



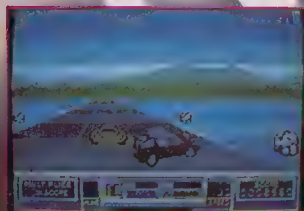
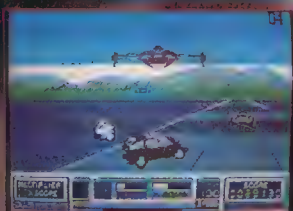
## RoadBlasters -

hier geht es nicht einfach nur um Geschwindigkeit. Gewinnen wird unerlässlich, wenn Ihr den lauernden Gefahren entkommen wollt.

## RoadBlasters -

mit aller Action und Geschwindigkeit der Coz-Up-Version!

erhältlich für Spectrum,  
C64/128, Amstrad, Schneider,  
Amiga und Atari ST.



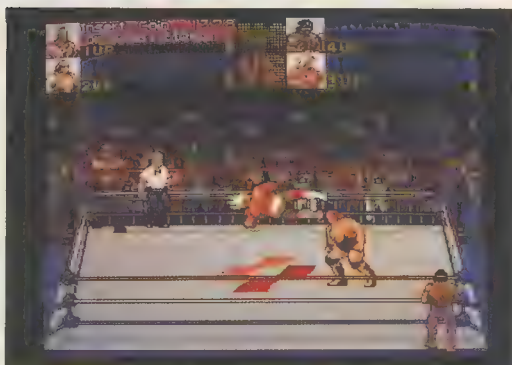





Grafik	58										
Sound	59										
Power-Wertung	65										

Die Show steht auch bei The Main Event im Mittelpunkt. Neben den üblichen Würfeln und

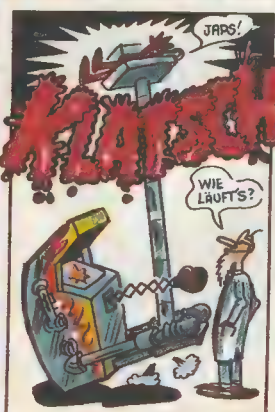
Sollte es Ihnen zu zweit im Ring zu öde sein, können Sie zusammen mit einem Partner auch im Team gegen zwei Computer-Gegner antreten. Zuvor sollte man sich allerdings mit der Steuerung der Catcher vertraut machen. Ein Joystick und drei Feuerknöpfe lassen viele Kombinationen zu... (mg)



**Mit einem Krankenhaus-Aufenthalt muß man beim Bildschirm-Catchen zum Glück nicht rechnen — die Show steht im Mittelpunkt**



Catchen ist eine der wenigen Sportarten, die ich nicht besonders mag. Ein packendes Fußball-Match spricht mich eher an als diese Mischung aus Sport und Show. Deshalb kann mich Konami Computer-Catchen nicht sonderlich begeistern. Die für Automaten-Verhältnisse schlichte Grafik und etwas staksige Animation der Catcher steigert den Spielspaß auch nicht. Fairerweise muß man sagen, daß Catch-Fans mit The Main Event durchaus zufrieden sein können. Es gibt etliche verschiedene Schlagtechniken und ein paar Spezial-Würfe, die sehr spektakulär sind (schon mal den Klappstuhl-Trick ausprobiert?). Das Glanzstück ist allerdings der Team-Modus.



In unserer »Classic«-Reihe stellen wir Euch jeden Monat ein älteres Spiel vor, das einfach in jede gute Software-Sammlung gehört. Diesmal steht sogar ein empfehlenswerter Dreier an: »Summer Games«, »Summer Games II« und »Winter Games« sind drei erstklassige Sportspiele von Epyx, die jetzt wiederveröffentlicht werden. Für relativ wenig Geld bekommt man viel geboten, denn unter dem Namen »Gold, Silver, Bronze« werden die Programme zum Preis von einem Spiel angeboten. Je nach Datenträger zahlt man etwa zwischen 35 und 45 Mark. Dieses Top-Angebot zur Olympiade in Seoul gibt es für C 64, CPC und Spectrum. Die Besitzer von Spectrum und CPC dürfen sich besonders freuen, denn Summer Games I und II erschienen vorher nie für diese Computer.

Bei allen Sportarten können bis zu acht Spieler mitmachen, die jeweils für ein bestimmtes Land starten. Die Disziplinen werden einzeln geladen, wodurch die Kassettens-Versionen zu einer kleinen Geduldssprobe werden. Wer mit Diskette spielt, hat noch einen Vorteil: Bei jeder Disziplin wird die beste Leistung mit dem Namen des Spielers, der sie erreichte, in einer Weltrekord-Liste gespeichert.

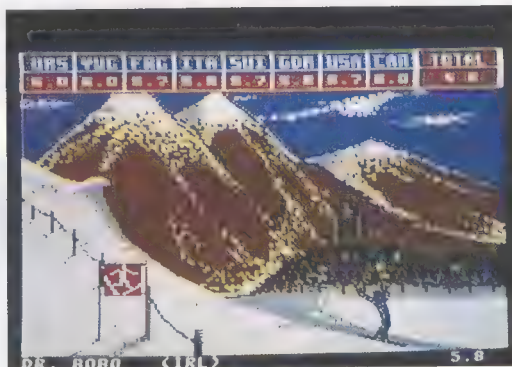
Bei Summer Games prüft man sein Geschick beim Stabhochsprung (Timing kritisch), Turmspringen (feucht-fröhlich), 100-Meter-Sprint (wüstes Joystick-Rütteln), 4 x 400-Meter-Staffel (Kräfte einteilen), Gymnastik (Technik und Timing) und Tontaubenschießen

## Gold, Silver, Bronze

Ein pralles Sportspiel-Paket zur Olympiade: Die Sammlung »Gold, Silver, Bronze« vereint drei Epyx-Klassiker mit insgesamt 23 Disziplinen.



Start frei zu einem Schwimm-Wettbewerb bei »Summer-Games« (C 64)



Trickski-Kunststückchen mit »Winter Games« (C 64)



Bei »Summer Games II« macht man große Sprünge (C 64)

Dazu gesellen sich Trickski (witzig und originell), Biathlon (super simuliert), Skispringen (runter kommt man immer), Eisschnelllauf (dem Rudern von Summer Games II sehr ähnlich) und eine rasante Fahrt auf der Bob-Bahn.

Die drei Programme, die bei »Gold, Silver, Bronze« zusammengepackt wurden, gehören zu den ganz wenigen Evergreens der Computerspiel-Geschichte. Wer sich nur ein bisschen für Sportspiele interessiert und die drei Titel noch nicht hat, sollte hier unbedingt zugreifen. Vor allem im Wettkampf mit anderen Mitspielern kommt Freude auf. Am spannendsten sind dann die Disziplinen, bei denen zwei Spieler gleichzeitig an den Start gehen können.

Viele Softwarefirmen versuchten im Lauf der Zeit, an den Erfolg von Summer Games I & II und Winter Games anzuknüpfen, indem sie ähnlich konzipierte Spiele veröffentlichten. Nie ist es jemandem gelungen, die grafische und spielerische Klasse dieser Evergreens zu erreichen.

### Auf und davon

Selbst Epyx tut sich schwer, neue Sportspiele in der Qualität der alten Bestseller zu veröffentlichen. »The Games: Winter Edition« (Jahrgang 1988) ist meiner Meinung nach eine Klasse schlechter als das fast drei Jahre alte »Winter Games«. Dafür gibt es einen guten Grund: viele der Programmierer, die die frühen Games-Titel schrieben, haben die Firma mittlerweile verlassen. Michael Kosaka wechselte zum Beispiel 1987 zu Electronic Arts, wo er die Grafiken zu »Skate« oder die »zeichnete. Dieses Skateboard-Sportspiel wurde prompt ein Riesenshit.

Mit »The Games: Summer Edition« will Epyx wieder an die alten Glanzzeiten anknüpfen. Disziplinen wie Barren-Turnen und Hürdenlauf erwarten Euch hier. Diese Simulation der olympischen Sommerspiele soll in wenigen Wochen für C 64 und MS-DOS-PCs auf den Markt kommen. In einer der nächsten Power Play-Ausgaben werden wir das Programm testen. (hl)

(gute Reaktionen gefragt). Dazu kommen zwei Schwimm-Wettbewerbe, bei denen man jeweils den Joystick gleichmäßig schwenken muß.

Bei Summer Games II kommt es noch mehr auf technische Feinheiten an. Bei Dreisprung, Rudern, Speerwerfen, Springreiten und Radfahren müssen Sie geschicktes Timing beweisen. Das gilt auch für Hochsprung, Fechten und Kajak, doch diese Disziplinen verlangen noch mehr Feingefühl und Übung.

Bei Winter Games stehen sieben eis- und schneehaltige Disziplinen an. Der technisch anspruchsvolle Eiskunstlauf ist gleich zweimal vertreten.



Wenn schon Zehnkampf, dann auch richtig!

# DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE



Mit dem Meister dieser Sportart trainiert sich's am besten! Gehen Sie in Konkurrenz in den Disziplinen 100-m-Lauf, Kugelstoßen, Weitsprung, Diskuswerfen, 400-m-Lauf, 110-m-Hürdenlauf, Speerwurf, Hochsprung,

Stabhochsprung und 1500-m-Lauf. Das erfordert schon eine Menge Training ...

Daley Thompson kämpft um seine Medaillen auf Commodore 64, Schneider CPC, Atari ST, Amiga und PC.

----- PP10/88

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ: \_\_\_\_\_ Ort: \_\_\_\_\_

An: ariolasoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

*Ariola Soft*



Das Programm



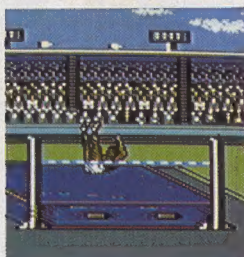


## Pinguine im Weltraum...

...sind kein alltäglicher Anblick. Das neue Sega-Videospiel »Penguin Land« beweist, daß eine Expedition tapferer Pinguine tatsächlich von Planet zu Planet unterwegs ist. Neben diesem Denk-/Geschicklichkeits-Spiel stellen wir Euch weitere Modul-Neuheiten für die Videospiel-Systeme von Nintendo und Sega vor. Außerdem gibt's neue Videospiel-Tips. ▲

## Mit viel Power...

...testen wir uns durch die brandneuen Computerspiele. Für die nächste Ausgabe erwarten wir eine ganze Reihe von leckeren Neuheiten. Als Appetit-Anreger seht ihr schon mal ein Bild von »Daley Thompson's Olympic Challenge«. Welche neuen Spiele es für Euren Computer gibt und was sie taugen, verrät Euch die nächste Ausgabe. ►



## Programmierer...

...sind auch nur Menschen. Das ist eine der Erkenntnisse, die wir während unseres Besuchs bei Rainbow Arts machten. Bei einer ausführlichen Diskussion mit Mitarbeitern des deutschen Softwarehauses wurde kaum ein Thema ausgelassen. ▼



## Und außerdem...

- Die Personal Computer Show gilt als wichtigste Messe der Welt für Computerspiele. Hier werden die Programme vorgestellt, die im nächsten halben Jahr die Szene bestimmen werden.
- Power-Tips:
- Bard's Tale III-Serie
- Starkiller
- High Score-Ecke
- und vieles mehr...

# Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Michael Lang (lg)

Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil

Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)

Redaktion: Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Gacksh (mg)

Redaktionsassistent: Rita Gietl (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Erich Schulze (Cheflyayout), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Jens Jancke, Sabine Tennstaedt

Titel: Ocean

Auslandarepresentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 5556, Telex: 862329 mut ch

USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex: 752-3351

Österreich: Markt & Technik Ges. mbH, Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043-222-8579455, Telex 047-132532

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte und Programm Listings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und Listings.

Zusätzlich zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und Listings und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180)

Anzeigenverklebung: »Populäre Computerzeitschriften«: Alexander Narings (780)

Anzeigenleitung: Thomas Müller (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Bursig (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreislise von Happy-Computer Nr. 5 vom 1. Januar 1988.

Anzeigen-Auslandvertretungen:

England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 0PQ, Tel.

Telefon: 0044/1340 5058, Telex: 0044/1341 9602

Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581,

Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/27 630052, Telefax: 00886/27 6587 87, Telex: 078529335

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Leitung Vertriebs-Marketing: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-0

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon 089/4613-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erlassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Zeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind. Anfragen für Sonderdrucke sind an Herrn Meyer (185) zu richten.

© 1988 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Redaktion »Power Play«.

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Werner Brodt

Leiter Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften: Michael Scharfenberger

Redaktionskoordination »Populäre Computerzeitschriften«: Hans-Günther Beer

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung

und alle Verantwortlichen: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind täglich zwischen 11 und 12 Uhr und zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.





## OPERATION NEPTUN: TAUCHEN SIE EIN IN DIE ACTION

Eine ganz neue Form von Action und Abenteuer, die man sofort ausprobieren sollte. Eine große Menge Actionspiele erwartet Sie! An Bord eines Jet-Bye, unter Wasser, mit einem Messer zwischen den Zähnen oder auf Ihrem Unterwasser-Scooter, kämpfen sie rücksichtslos gegen die Armeen des GELBEN SCHATTENS, bevor Sie seine Unterwasserstützpunkte endlich von der Karte streichen können.

Hüten Sie sich vor den Angriffen von Haien und Kraken sowie vor den Minenfeldern, mit denen die Tiefen der Meere durchsetzt sind. DAZU gibt es noch ein Taschenbuch mit einem Roman von Bob Morane, einem illustrierten Führer, einem 128-seitigen, farbigen Comic-Buch und einer Geschichte, in der Sie der Held sind, und die Sie um so mehr mit dem Geschehen vertraut macht.

Distributor: **BOMICO**

Elbinger Straße 1, 6 Frankfurt/Main 90, Tel. 069/706050

Erhältlich für: Amiga, IBM-PC, Atari ST mit 2 Disk.

Für weitere Auskünfte schneiden Sie diesen Kupon aus und schicken Sie ihn noch heute an folgende Adresse:  
BOMICO Vertriebs  
und Investitions  
GmbH  
Elbinger Straße 1  
6 Frankfurt/Main 90

Operation Ne



Name: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Rechner: \_\_\_\_\_

INFOGRAMES





# NEUHEITEN FEUERWERK BEI KINGSOFT

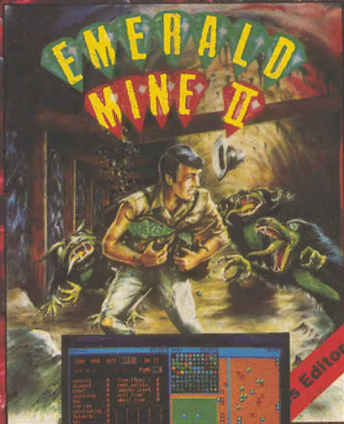


## CYBERNAUTS

Alarm im Jahre 3990! Roboter von fremden Galaxien haben unsere Großstädte besetzt. In spannenden Duellen müssen Sie die Cybernauts wieder vertreiben.

Für Amiga Diskette nur

**39.95**



Hier ist der Nachfolger des großen Arcade-Adventures EMERALD MINE, das schon viele tausend Amiga-Spieler weltweit begeistert hat und bisher der beliebtesten und meistverkauften Amiga-Spiele aller Zeiten ist. Auch hier gibt es wieder die Option für 2 Spieler im Teamwork, die das Spiel so populär gemacht hat. Viele neue aufregende Level und ein bedienungsfreundlicher Editor würden hinzugefügt, mit dem Sie spielend leicht eigene Level erstellen können. ... Ein Ich von Emerald Mine besitzender, Min-Min hiermit zu versichern, es wirklich selber schick (PowerPlay 5/88) Für C-16 (64 K), PLUS/4, C-64/128

Kassette Diskette Amiga Diskette

**19.95 24.95 39.95**



## EXCALIBUR

Ein Weltraumspiel für Profis und solche, die es werden wollen. Natürlich mit Klasse-Grafik, Digisound und vielen Extrawaffen.

Für Amiga Diskette nur

**39.95**



## JUMP MACHINE

Für alle Freunde von Spring- und Sammelspielen wird mit Jump Machine ein Programm angeboten, bei dem man eigene Bilder denkbar bequem erstellen kann: mit Paint!

Für Amiga Diskette nur

**39.95**



## BATTLE PROBE

Die Erde wurde verlassen, von der Menschheit verlassen und von Aliens besetzt. Mit ihrem Kampf-Schiff sollen Sie untersuchen, was eine Rückkehr zur Erde möglich ist.

FÜR ATARI ST

Diskette nur

**49.95**



## BALL-BLASTA

61 Level mit reinem Vergnügen machen Ball-Blasta zu einem der Spiele, von denen man so schnell nicht loskommt.

Für C-64/128 Diskette nur

**14.95 19.95**



## CHOPPER COMMANDER

Als Kommander einer Hubschrauber-Formation lernen Sie eine außerst gefährliche Mission, um 3 Kontinente zu verteidigen.

Für C-64/128 Diskette nur

**14.95 19.95**



## DRACONUS

Ein außergewöhnliches Arcade-Adventure mit fantastischer gotischer Atmosphäre und grausigen Monstern. Ein oder 2 Spieler (simultan) steuern die Figuren Dracowert und Frognun. (ZZAP: 92%+)

Für C-64/128 Diskette nur

**14.95 19.95**



## PSI-DROID

An Bord eines außerirdischen Raumschiffs mit dem Kollisionskurs Erde, ist es die Aufgabe von Psi-Droid, die verstreuten Teile einer Bombe zu finden und das Schiff rechtzeitig zu sprengen.

Für C-64/128 Diskette nur

**14.95 19.95**



## SABOTAGE

Als hochangesehener Soldner sollen Sie Ihren Planeten vor einer Flotte plündernder Aliens schützen. Ein schnelles und furioses Actionspiel in bester Tradition.

Für C-64/128 und Schneider CPC (nur Kassette) Diskette nur

**14.95 19.95**



## ZYBOX

Kämpfen Sie sich alleine oder mit einem Freund (simultan!) durch die Planeten des Sonnensystems Crokan bis zu Ihrem Ziel - Zybox. Ein Arcade-Hammer, der viele "Voll-Preis-Titel" alt aussehen läßt. (ZZAP: 93%+)

Für C-64/128 + ATARI 800 XLXE (nur Kassette) Diskette nur

**14.95 19.95**

**WANTED**  
KINGSOFT sucht  
**PRO**  
GRAMMIERER  
Für fast alle Computer-Systeme, eine gegenwärtige Beschäftigung sowie ein außerordentlich hohes Gehalt suchen wir interessierte Personen, wann immer Sie sich noch für uns interessieren.

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem riesigen Softwareangebot. Fordern Sie bitte noch heute kostenlose Informationen an!

SPITZEN-SOFTWARE  
**KINGSOFT**  
MADE IN GERMANY

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführender deutscher Anleitung, Super-Grafik und Digisound-Effekten.

Grüner Weg 29 · D-5100 AACHEN  
Tel. 0241/15 20 51 · Fax 0241/15 20 54